

# KAUFTIPPS

für  
Weihnachten



### 1. EXKLUSIV-DEMO

## ROBIN HOOD

Szenario: Nicht im Spiel enthalten

### 2. EXKLUSIV-DEMO

## GOTHIC 2

Bestes Rollenspiel im Test

### 3. EXKLUSIV-DEMO

## RUNAWAY

Bestes Adventure im Test



VORSCHAU

### UNREAL 2 IM JANUAR

Insider-Infos: Der Ego-Shooter des dritten Jahrtausends



TEST

### ANSTOSS 4: SCHLIMME BUGS

Interview mit Ascaron: Was Käufer jetzt wissen müssen!

**UF DVD:** 20 Demos, 17 Videos, 28 Updates und Hardware-Treiber sowie jede Menge Spieler-Tools

VIDEO-SPECIAL



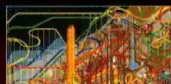
### MAKING-OF SPLINTER CELL

So entsteht der coolste Agenten-Thriller



#### JAMES BOND 007

Demo: Die Lizenz zum Anspielen



#### ROLLERCOASTER TYCOON 2

Demo: Das Achterbahn-Imperium



#### AQUANOX 2

Demo: Krasse Unterwasser-Action



#### RAVEN SHIELD

Demo: Multiplayer mit Unreal-2-Grafik

17 VIDEOS & TRAILER



SPELLFORCE

S.T.A.L.K.E.R.

RISE OF NATIONS



Abbildungen können vom Angebot abweichen. Angebot ohne Monitor



Dimension<sup>TM</sup>  
Systeme  
jetzt bis zu  
**3 GHz!**

Viele spannende Games fordern Sie heraus. Und auch Ihren weiteren Interessen möchten Sie nachgehen? Tun Sie's doch! Mit Dell können Sie ganz locker alles erledigen, was Sie wollen. Denn in den aktuellen Dell® Dimension® Systemen stecken die schnellen Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 3.06 GHz (abhängig von Ihrer System-Konfiguration und Software). Mit dieser Performance können Sie ohne Probleme zu Hause die unterschiedlichsten Dinge erleben: strategische wie sportliche Herausforderungen oder Ego-Shooter mit ausgefeilter 3-D-Grafik. Auch die weiteren Komponenten der Dell Systeme unterstützen Sie bei allem, was Sie vorhaben: zum Beispiel die neuen Festplatten mit sagenhaften 200 GB\*\* Speicherkapazität. Und bis zum 23. Dezember gibt's bei Online Bestellung doppelte Speichergröße zum gleichen Preis.\* Das alles bekommen Sie bei Dell ganz schnell im Internet. Wenn Sie möchten, können Sie dabei Ihren PC nach Maß auch selbst konfigurieren. Klicken Sie einfach zu [www.dell.de](http://www.dell.de).

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40G GHz, 533 MHz PSB
- Intel® 850 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 256 MB PC1066 Dual Channel RDRAM
- **+ 256 MB RAM gratis bei Online Bestellung mit Monitor\***
- 60 GB\* Ultra ATA/100 Festplatte, 7200 UPM
- Integrierter Intel Pro 10/100 Netzwerkkarte, DSL ready
- 128 MB ATI Radeon® 9700 Grafikkarte (DVI & TV Out)
- Creative Labs Audigy II PCI Soundkarte inkl. FireWire
- harnx®-Karte HK 395 Stereo Lautsprecher, Subwoofer
- hxd DVD-Rom und 40x/10x/40x CD-RW LW inkl. Software
- Microsoft® Windows® XP Home (OEM) auf Recovery CD\*, Microsoft® Works 8.0 (OEM) und Norton Anti-Virus (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- Dell Tastatur und Logitech Wheel Maus (optisch)



**1.349 €**

Angebot ohne Monitor

18" TFT Display 1800FP nur 789 €

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.06 GHz: + 638 €
- mit 120 GB\*\* Festplatte, 7.200 UpM: + 116 €
- mit DVD-Brenner inkl. Software: + 116 €
- mit Installations-Service: + 129 €

Finanzierung schon ab 44,36 € mtl./Laufzeit 36 Monate\*

1020-09102

## Angebot ohne Monitor

15" TFT-Display nur 370 €

Finanzierung schon ab 39,43 € mtl./Laufzeit 36 Monate\*

1020-D5402

**\*GRATIS:  
DOPPELTER  
SPEICHER**

bei allen Online Bestellungen  
eines Dimension™ PCs  
mit Monitor

**Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP**

Privatkunden 0800/1 91 33 55  
Geschäftskunden 0800/2 37 33 55  
[www.dell.de](http://www.dell.de)



Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter [www.dell.de](http://www.dell.de) finden Sie sofort Ihr Wunschsyste

**DARUM** **DELL™**

Tel.: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif • Per Fax: 0 180/5 22 44 01 – 0,12 €/Min. bundesweit

[illegible]





EDITORIAL

PETRA MAUWÖDER

CHRISTIAN MÜLLER



Logitech

# In letzter Minute

## Montag | 11. November 2002

Was nützt Ihnen ein Tipps&Tricks-Booklet, wenn das Spiel nachträglich von den Entwicklern noch per Patch in wesentlichen Punkten korrigiert wird? Eben. Deshalb liegt der aktuellen DVD-Auflage das 100 % inoffizielle Lösungsbuch zu **Anno 1503** bei – nur in diesem Booklet sind die Neuerungen des Beta-Patches bereits berücksichtigt.

## Dienstag | 12. November 2002

Die vielen tausend Leserbrief- und -mails haben sich gelohnt: In dieser Ausgabe gibt es ein Comeback der legendären Rubrik „Most Wanted“ – die meistwerteten Spiele in einer übersichtlichen Tabelle, inklusive aller wichtigen Daten. Dazu die drei Top-Verschiebungen, die Charts-Aufsteiger und -Absteiger – ab sofort immer zum Abschluss der Vorschau-Rubrik (diesmal auf Seite 56)! Auch sonst haben wir das Heft festlich herausgeputzt: Es gibt eine Charts-Seite mit all Ihren Lieblingsspielen (Seite 18), die Hardware-Rubrik wurde gestrafft (ab Seite 192), der Leserbriefbereich umgebaut (Seite 218), der News-Teil deutlich erweitert (Seite 8) und auf der letzten Seite erwartet Sie ein Rückblick auf kultige Spiele aus den PC-Games-Heften von vor zehn Jahren.

## Freitag | 15. November 2002

Zu den begehrtesten Spielen dieser Weihnachtsausgabe können wir Ihnen exklusive Top-Demos anbieten: Nur bei PC Games testen Sie das Mega-Rollenspiel **Gothic 2** und **Runaway** (das beste Adventure des Jahres) bereits jetzt unverbindlich vor dem Kauf. Das ebenfalls exklusive **Robin Hood**-Szenario ist nicht in der Verkaufsversion enthalten und selbst dann voll spielbar, wenn Sie **Robin Hood** nicht besitzen. Unsere CD-Abonnenten

sind wieder klar im Vorteil gegenüber Kiosk-Käufern: Auf der exklusiven Abo-CD, die es zusätzlich zu jedem Heft gibt, sind all die Top-Demos enthalten, die sonst den DVD-Lesern vorbehalten sind – zum Beispiel **Gothic 2**.

## Sonntag | 24. November 2002

In vier Wochen ist Weihnachten – und welcher Spielefan würde sich nicht über ein PC-Games-Geschenk-Abo freuen? Zwölf druckfrische Ausgaben frei Haus – mit extra Preisvorteil. Doch nicht nur der neue Leser hat was davon. Sie wissen ja: Wer einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, erhält im Rahmen der Abo-Wahnsinn-Aktion ein topaktuelles PC-Spiel als Belohnung (mehr unter <http://abo.pcgames.de>). Je rechtzeitiger Sie bestellen, desto sicherer liegt Ihr Wunschspiel noch rechtzeitig zum Fest unterm Baum.

## Dienstag | 26. November 2002

Noch ehe die ersten Silvester-Raketen aufsteigen und sich wildfremde Menschen schamprunken in den Armen liegen, lesen Sie schon alles über die Spiele-Highlights des kommenden Januars. Denn heute starten die Arbeiten an der PC Games 02/03, die aufgrund des Feiertags am Neujahrs-Mittwoch noch in diesem Jahr erscheint – und zwar just am 31.12. Abonnenten haben das Heft natürlich noch früher im Briefkasten.

Viel Spaß beim Ausprobieren der exklusiven PC-Games-Demos, viel Vergnügen beim Schmökern in der Weihnachtsausgabe, jede Menge Geschenke, erholsame Feiertage und einen guten Rutsch ins neue Jahr – all das wünscht Ihnen

**Ihr PC-Games-Team**

## Neuer Sound von Logitech

## Alle Infos auf Seite 51

RÜDIGER STEIDLE



... bekam von Ascaron-Marketingchef Bernd Almschmidt persönlich die zweite Auflage der **Anno 4-DVD** überreicht – gerade noch rechtzeitig für eine Vorab-Spieleranalyse (auf Seite 8). Mehr über die „Abenteuer“ der **Anno 4**-Macher lesen Sie auch im Exklusiv-Interview auf Seite 70.

ALEX GARDEN



... war völlig aus dem Häuschen, als wir ihm zur Vorführung seines Echtzeit-Strategiespiels **Impossible Creatures** in Hamburg Original Christkindlesmarkt-Souvenirs mitbrachten – schließlich sind Reliquien wie ein „Nürnberg Zwetsgenmännla“ ja auch so was wie **Impossible Creatures** ...

PETRA MAUWÖDER



... reiste mit Filmteam zu Siedler-Schöpfer Volker Werlich, der den PC-Games-Lesern vor laufender Kamera sein neues Projekt **Spellforce** erklärt. Im Exklusiv-Videoport auf DVD erleben Sie live, was die Screenshots im Preview ab Seite 36 nur annähernd rüberbringen können.



# Inhalt 01/2003

## Aktuelles

Editorial	3
Leser-Charts	18
Spacerat	222
Top Ten Deutschland	18

### News

Age of Mythology	10
Al Capone	12
Anno 1503	10
Anstoß 4	9
Asheron's Call 2	12
Autobahn Raser - Der Film	10
Battlefield 1942: The Road to Rome	9
Blackstar insolvent	14
Budget-Spiele - nein danke?	16
C&C Generals	8
Cultures - weiter geht's!	9
Das Y-Project lebt	9
Die zehn besten Spieledesigner und Spielefirmen aller Zeiten	17
Doom 3 im Internet	16
Eishockeymeister gesucht	14
Enter the Matrix	14
Eve: The Second Genesis	8
Fußballmanager 2004	16
Hitman 2 rassistisch?	14
IGI 2	12
Impossible Creatures	8
Jowood in Schwierigkeiten	9
LucasArts-Soundtracks	14
Master of Orion 3	9
Mistmare	12
Moorhuhn und Sven	9
Neverwinter Nights: Witchwork	9
Panzers	14
PC Games Testjhrbuch 2002/03	14
PC Games Tipps & Tricks Sonderheft	16
Platin für Anno 1503	14
Schön mit Acclaim	16
Sega-Klassiker	16
Sternenschiff Catan	10
Sturmovik Add-on	10
Warrior Kings: Battles	14
Was macht eigentlich ...?	10
World War 2: RTS	9



### Spellforce

Es hat sich ausgeweitet. Siedler-Erfinder Volker Wertich begibt sich mit einem gewagten Rollenspiel-Strategie-Mix auf völlig neues Terrain. Wir nennen alle Fakten.

**Feature: Legend, die Unreal-2-Macher** ... 28  
Ortstermin in Washington: Wir nahmen Unreal 2 genauestens unter die Lupe und sprachen mit den Entwicklern über die Stärken und Schwächen des heiß erwarteten Ego-Shooters.

**Jahresrückblick 2002** ... 20  
Das Krisenjahr 2002 ließ auch die Spielebranche nicht unberührt. Wir haben die Pleiten, Trends, Tops und Flops des Jahres beleuchtet.

## Vorschau

Pixelpracht	34
Release-Termine	56

### Strategie

Rise of Nations	42
Sim City 4	40
Spellforce	36

### Action

Raven Shield	50
Splinter Cell	48
Unreal 2	44

### Abenteuer

Knights of the Old Republic	52
-----------------------------	----

### Sport

Flatout	54
---------	----

## Test

So testen wir	59
---------------	----

### PC-Games-Einkaufsführer

Classics und Budgetspiele	146
Neuerscheinungen	144
PC-Games-Top-100: Referenzspiele	142
Schwarze Liste	144
Spiele-Sammlungen	144
Zusatz-CDs und Add-ons	144

### Spiel des Monats

Gothic 2	60
----------	----

### Strategie

Anno 1503: Feedback	69
Anstoß 4	74
Carcassonne	84
Casino Empire	86
Der Industriegigant 2: 1980-2020	83
Die Siedler 4: Die neue Welt	83
Domino Day	87
Fußballmanager 2003	70
Haegemonia	78
Knights of the Cross	88
Legion	82
Monopoly New Edition	87
Napoleon	84
Soldiers of Anarchy	76
Star Trek: Starfleet Command 3	80
Wer wird Millionär? 3	88
Zoo Tycoon: Marine Mania	86

### Action

Alien Tequila	110
Aquanox 2: Revelation	98
Cyber Huhn	110
Der Herr der Ringe	108
Earth Squad	112
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	106
James Bond 007: Nightfire	92
Knight Rider	109
Mechwarrior 4: Mercenaries	107
Medal of Honor: Spearhead	104
New World Order	102
Pay Day	112
Unreal Tournament 2003: Feedback	91
WAR Soldiers	107

## AKTUELLES



## Legend, die Unreal-2-Macher

S. 28

Legend lud ein: wir stellen zum Dank tausend Fragen. Womit uns Legend erstaunen will, warum der Termin um ein Jahr verschoben wurde: Die Unreal-2-Designer standen uns Rede und Antwort.

## VORSCHAU

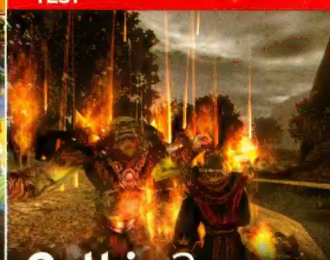


## Rise of Nations

S. 40

Echtzeit-, Aufbau- und Runden-Strategie - Brian Reynolds will die Vorteile all dieser Prinzipien kombinieren. Wir sagen Ihnen, ob das funktioniert.

## TEST



## Gothic 2

S. 60

Kann die deutsche Rollenspielhoffnung gegen Morrowind bestehen? Ist Gothic 2 mehr als ein Neufuguss? Der potenzielle Weihnachtsmit im Härtestest.



## Abenteuer

Another War	120
Genesis	124
Icewind Dale 2: Feedback	115
Morrowind: Tribunal	124
Post Mortem	122
Runaway	116

## Sport

Autobahn Raser 4	136
FIFA Football 2003: Feedback	127
NBA Live 2003	130
Racing Simulation 3	134
Rallissport Challenge	128
RTL Skispringen 2003	138
Tennis Masters Series 2003	136
Tiger Woods PGA Tour 2003	138
Total Immersion Racing	132

## Tipps & Tricks

Inhalt	153
--------	-----

## Komplettlösung/Spieltipps

Age of Mythology	165
Anstöß 4	179
Fußballmanager 2003	177
Gothic 2	157
James Bond 007: Nightfire	173

## Kurztipps

Age of Mythology	155
Anno 1503	155
Arx Fatalis	154



### Aquanox 2: Revelation

Großes Lob und harsche Kritik ergossen sich über den Revelation-Vorgänger. Die Designer konnten das Unterwasser-Feuerwerk in allen Bereichen deutlich verbessern.

Hitman 2	155
Morrowind	154
No One Lives Forever 2	155
Project Nomads	155
Rollercoaster Tycoon 2	154
Runaway	154
Warcraft-3-Editor	154

## Hardware

### Hardware-Hilfe

AMD Athlon XP	186
Lüfter	186
Nvidia Geforce5	186
Toshiba DVD-Laufwerke	186
Übertakten	186

### Tuning-Tipps

Age of Mythology	183
Anno 1503	184
Aquanox 2: Revelation	183
FIFA 2003	184
Gothic 2	182
James Bond 007: Nightfire	184
Need for Speed: Hot Pursuit 2	183
No One Lives Forever 2	182

### PC-Games-Einkaufsführer

Grafikkarten ab 200 Euro	208
Grafikkarten bis 200 Euro	208
Rechner des Monats	209
Referenz-Produkte	209
Weicher Grafikkart für welchen Prozessor?	208

## News

AMD Clawhammer	193
ATI zertifiziert	192
Cherry Business Line	192
Gewinnspiel: Profi-Mauspads	193
Imagination PowerVR Series 5	192
Inspire 5.1 Digital 5500	193
MSI GNB Max-FIR	192
Nvidia Geforce FX	193
Nvidia Geforce 4 Go	192
Terratec Aureon-Soundkarten	192
Umfrage: Grafikkarten	192
Umfrage: Komponenten	193
VCD & DVD	193
VIA KT400	192
Windows XP optimal nutzen	193

## Test

Joystick: Logitech Freedom 2.4 Cordless	204
Lautsprecher: Altec Lansing XA 3021	206
Lenkrad: Thrustmaster FF Racing Wheel	204
Maus: Logitech MX 500 Optical Mouse	206
Monitor: Fujitsu Siemens Scaleo CTM5020	204
Tastatur: Microsoft Multimedia Keyboard	206

## Grafikkarten

Abit Siluro GF4 Ti-4200 OTES	194
Albatron Medusa TI-4200P Turbo	194
Aopen Aeolus TI-4200 S	194
Enmich/HIS Excalibur 9700 Pro	194
Gainward Pro/600-8X XP GS	194
Gigabyte Maya II GV-R9700 Pro	194
MSI GF4 MX-440-VTD8X	194
Prolink Pxlview G4 MX440 8X	194
Sparkle SP7300M4	194
Terratec Mystify 4200	194
Xelo Radeon 9700 Pro	194

## Komplettssysteme

Norma High Performance Tower	200
PC Spezialist Supernova 3066	200
PC-World Whisper Power P4 2400	200

### High-End-Grafik für jeden Geldbeutel

Kurz vor Weihnachten treten elf Grafikkarten mit drei verschiedenen Grafikchips gegeneinander an. Welche verdient es, auf Ihrem Wunschzettel aufzutauhen?

### Pentium 4: Hardware und

Komplettssysteme

Bei der Wahl eines neuen Intel-PCs können Sie in viele Fallen tappen. Wir helfen Ihnen bei der Entscheidung und testen drei neue Pentium-4-PCs.

## Service

DVD- und CD-Anleitungen	212
Gewinnspiel: Feedback	215
Impressum	224
Inserentenverzeichnis	224
Kontaktadressen	224
Leserbriebe	220
Rossis Rumpelkammer	218
Schnappschuss	219
Vor zehn Jahren	226
Vorschau	226

## TIPPS & TRICKS

**James Bond 007: Nightfire**

Wie man Martini rührt, verraten wir Ihnen nicht. Aber bei allen anderen Abenteuern, die Sie als James Bond bestehen, stehen Ihnen die Tipps&Tricks-Experten zur Seite.

**S. 157**

## HARDWARE

**Pentium-4-Komplettssysteme**

Norma, PC Spezialist, PC-World - drei Händler buhlen mit Pentium-4-Komplettssystemen um Ihr Geld. Wir zeigen Ihnen, dass billig mehr als preiswert sein kann.

**S. 200**

## Unendliche Weiten ... Surround Sound von TerraTec.

**AUREON**

www.terratec.de

Die erste Adresse für Mail • Message • More



# e-mail-Faszination neu erle

**GMX, mit über 13 Mio. Accounts Deutschlands e-mail  
Innovative Mehrwertdienste, von denen Sie auch dann profitieren**

► **Vollautomatischer Virenschutz!**

Ob ein- oder ausgehende e-mails, mit GMX fangen Sie sich bestimmt nichts mehr ein. Unser stets aktueller Profi-Virensan untersucht Ihre e-mails bereits im GMX Rechenzentrum auf Viren und bietet so maximale Sicherheit und Schutz für Ihren PC!

► **SMS + MultiMedia-SMS mit Bildern und Sound günstig wie nie!**

Einfach, bequem und preiswert direkt von PC zu Handy oder PC schicken!



► **e-mail per Einschreiben!**

**EINSCHREIBEN**

Rückmeldung garantiert beim neuesten GMX e-mail-Feature. Ab sofort müssen Sie nicht mehr zweifeln, ob Ihre e-mails überhaupt gelesen wurden. Ideal für wichtige Dokumente die auf jeden Fall beim Empfänger ankommen müssen.



# X.de

**Alte e-mail Adresse  
behalten und von GMX  
profitieren!**

**Jetzt  
testen**

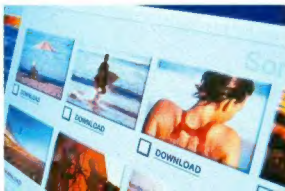
## ben: GMX Next Generation!

**Anbieter Nr. 1, präsentiert die Zukunft von e-mail.**

**Sie können, wenn Sie vorhandene Mailadressen weiter nutzen möchten.**

► **Digital File Store** – auf Ihrer persönlichen 250 MB Online-Festplatte können Sie nicht nur Ihre e-mail-Attachments übersichtlich verwalten, sondern beliebige Dateien online ablegen, weltweit darauf zugreifen und per File Sharing auch mit Freunden teilen. Egal, ob Bilder, Sounds oder andere Dokumente.

► **Online Fotoalbum!** Über 1.000 Digitalfotos bei GMX ablegen, bearbeiten, Diashows gestalten und per Mouseclick als e-mail verteilen!



**GMX**  
Mail • Message • More  
[www.gmx.de](http://www.gmx.de)

# AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

## MEINUNG

PETRA MAUERÖDER



Macht unsere Fußballmanager nicht kaputt!

In diesen Tagen jährt sich ein Ereignis, das 1997 Deutschlands Spiele-Fans aufrüttelte: Die Käufer des Bundesliga Manager 97 staunten nicht schlecht, als eine blanke CD ohne Aufdruck in den Packungen lag. Darauf: Bugs, Bugs, Bugs. Seinerzeit wollte Software 2000 den Käufern weismachen, dass versehentlich ein „falsches Master“ ans Presswerk geschickt wurde. Gemerkt hätte man den Fehler angeblich erst, als das Spiel schon im Handel war. Selbst fünf Tage nach Verkaufsstart gab sich die Hotline arglos: „Abstürze (...) sind uns nicht bekannt. Das Programm selbst läuft fehlerfrei.“ Anstatt einfach die falsche CD durch die richtige zu ersetzen, musste interessanterweise mehrfach nachgepackt werden. Von dieser Aktion hat sich Software 2000 nie mehr erholt, der gute Ruf war futsch. 2002 im November, drei Redakteure testen Anstoß 4, frisch aus dem Presswerk. Der 3D-Modus funktioniert entweder gar nicht oder ruckelt, dazu regelmäßige Abstürze. Aufgewühlt von der Frage „Wieso steht auf dem Bildschirm, dass Spieler %1 zu Verein %2 wechselt?“, trabe ich zu Rüdiger, der angesichts von null Ecken und null Karten null Spaß hat. Bereits am ersten Abend umfasst unser Bug-Report mehrere DIN-A4-Seiten – dabei wollten wir doch nur ein bisschen Spaß mit dem Fußballmanager haben. Die Listen lassen bei Ascaron die Alarmglocken schrillen. Nach zwei Tagen steht fest: Hey, ein Masterfehler! Wieder ein deutscher Entwickler, wieder ein Fußballmanager, wieder ein fehlerhaftes Master. Pech? Zufall? Fluch? Ascaron stoppt dann doch die Produktion, über 100.000 fabrizierte DVDs wandern in den Schredder, Boxen werden wieder aufgerissen, DVDs erneut vervielfältigt, umgepackt. Es hat nichts genutzt: Das neue Muster hat fast die gleichen Macken, stürzt nur seltener ab – Fußball kann sooooo grausam sein. Ascaron läuft Gefahr, endgültig zum Kaiserslautern der Spieleschmieden zu avancieren. Zeit, dass Präsidium, Trainer und Spieler endlich handeln – ehe dieses unsägliche Anstoß-4-Gegurke selbst die letzten treuen Fans vergault ... PETRA MAUERÖDER

## C&C GENERALS

### Furioser Start des Beta-Tests



PC Games gehörte zu den glücklichen Auserwählten, die Anfang November erstmals mit den Armeen Chinas, Amerikas und der Rebellengruppe GLA ins Online-Gefecht ziehen durften. In den ausgedehnten Multiplayer-Schlachten bestätigte sich der ausgezeichnete erste Eindruck: Mit C&C Generals scheint Westwood endlich wieder mit Blizzard (Warcraft 3) und den Ensemble Studios (Age of Mythology) gleichzuziehen. Kein aktuelles Echtzeit-Strategiespiel kann mit der wahrhaft bombastischen Grafikpracht mithalten. Überall kracht und donnert es, stürzen Gebäude ein, schneiden glühende Trümmer durch die Luft. Explosionen fallen Bäume, Hub-

schrauber trudeln schwer getroffen zu Boden, während die Piloten an kleinen Fallschirmen zu Boden segeln. Die Mehrspielerkämpfe spielen sich ausgesprochen flott und flüssig, schon nach wenigen Spielminuten kommt es zu den ersten Scharmützeln. Zwar haben die Spiel Designer das Kräfteverhältnis zwischen den Parteien noch nicht hundertprozentig ausbalanciert, schon jetzt ist aber erkennbar, dass sich die Einheiten und Strategien der Fraktionen angenehm stark voneinander unterscheiden. Schade, dass alle Fans nun noch einen Monat länger warten müssen. Laut Electronic Arts ist erst im Februar mit C&C Generals zu rechnen.

## EVE: THE SECOND GENESIS

### Geschichte wird gemacht

Im Earth & Beyond-Konkurrenten Eve sollen die Spieler aktiv an der Story teilnehmen und sogar die Geschichte des Online-Universums verändern können, das haben die Entwickler der Fangemeinde kürzlich in einer Chat-Fragestunde versprochen. Je mehr Mitglieder ein Clan in dem vom Klassiker Elite inspirierten Massive-Multiplayer-Weltraumspiel

hat, desto mehr Einfluss soll er auf die Ereignisse in der Internet-Welt haben. Wenn im derzeit laufenden Beta-Test alles zufriedenstellend läuft, erscheint Eve noch im März 2003.



## IMPOSSIBLE CREATURES

### Verrückte Wissenschaftler gesucht

Die Entwickler von Relic (Homeworld) haben Ende November die neueste Version des Strategiespiels Impossible Creatures vorgestellt. Anstatt mit Panzern und Soldaten in die Schlacht zu ziehen, schicken Sie selbst erstellte Tierzuchtungen in den Kampf. Dazu sammeln Sie im Einzelspielermodus genetische Proben der verschiedenen Tierarten, aus denen Sie im Labor neue Kreationen erschaffen. Im März soll die Gen-Bastelei losgehen.



## WORLD WAR 2: RTS

## Echtzeit-Weltkrieg von den Sturmovik-Machern



Bei Codemasters (Operation Flashpoint) erscheint das bislang nur unter dem Arbeitstitel **World War 2: RTS** bekannte Projekt von Maddox Games (IL-2 Sturmovik). Das geplante Releasedatum liegt noch in weiter Ferne im Frühjahr 2004, erste Bildschirmfotos versprechen aber ein grafisch atemberaubendes Spielerlebnis.

**World War 2: RTS** soll vor allem durch Realismus glänzen; Massenschlachten im **Sudden Strike**-Stil wird es nicht geben. Stattdessen spielen Echtzeit-Strategen historische Gefechte nach. Die Truppen sollen sich dank Rollenspiel-Werten im Laufe der Zeit verbessern.

## LIQUIDITÄT GEFÄHRDET

## Jowood in Schwierigkeiten

Tiefrote Quartalszahlen meldet der österreichische Spiele-Anbieter Jowood (**Die Gilde**, **Gothic 2**) nach enttäuschenden Verkaufszahlen von **Industriegigant 2** und **Cultures 2**; aufgrund der angespannten Kassenlage wurden umgehend Gespräche mit Banken aufgenommen. Erstes Geld spülte der Verkauf der **Aquanox 2**-Vertriebsrechte an Activision in die Kassen. Zu Redaktionsschluss galten ein massiver Stellenabbau (Jowood beschäftigt rund 300 Mitarbeiter) und weitere „Restrukturierungsmaßnahmen“ als unumgänglich; inwieweit die Töchter **Massive (Aquanox 2)**, **Wing Simulations (Panzer Elite)** und die österreichischen Studios in Wien und Ebensee betroffen sind, war noch nicht abzusehen. Jowood unterhält unter anderem Niederlassungen in England und Japan und hatte erst im Sommer die Ravensburger-Tochter **Fishtank Interactive (Arx Fatalis, SWINE)** geschluckt.

## ANSTOSS 4

## Auch neue Version fehlerhaft

Kurz vor Redaktionsschluss überreichte uns Ascaron die druckfrische Neuauflage von **Anstoß 4** direkt aus dem Presswerk. Für einen Intensiv-Test war die Zeit zwar zu knapp, nach den ersten Spielstunden steht aber so viel fest: Auch die „neue“ Version ist leider alles andere als fehlerfrei. Viele Probleme, auf die wir Ascaron bereits hingewiesen hatten, tauchen nach wie vor auf. So werden zahlreiche Statistiken falsch berechnet (keine Fouls in einem Spiel mit drei gelben Karten), Tore nicht korrekt angezeigt, Spielszenen einfach abgebrochen. Während einige Absturzursachen behoben zu sein scheinen, kommt es an anderen Stellen immer noch mit (un)schöner Regelmäßigkeit zum Crash, etwa bei der Torboxen-Darstellung. Der 3D-Modus funktionierte auf den Testrechnern (auch wenn sich auf zwei PCs die Perspektive nicht wechseln ließ), aber die gezeigten Spiele haben mit Fußball herzlich wenig zu tun – kein Hauch von der Spannung einer **FM 2003**-Partie. Text- und 3D-Modus laufen quälend langsam ab und leiden unter unerklärlichen Performance-Problemen. Im jetzigen Programmzustand müssen wir dringend vom Kauf von **Anstoß 4** abraten. Neueste Updates in Sachen **Anstoß 4** lesen Sie tagesaktuell auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de); ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Battlefield 1942:  
The Road to Rome

Nach Rom führt ihr Weg im Add-on für **Battlefield 1942** (Reisebeginn: 1. Quartal 2003). Unterwegs kämpfen Sie sich mit neuen Waffen und Fahrzeugen durch sechs Kampagnen-Karten in Italien und aus Sizilien und treffen unter anderem auf einheimische Truppen.

Neverwinter Nights:  
Witchwork

Lange **Neverwinter-Nächte** soll eine Serie offizieller **NWN**-Add-ons garantieren: Das düstere Modul-Machwerk **Witchwork** kommt mehrteilig, kostenlos, mit einer neuen Spielwelt und veränderter Erfahrungspunkte-Verteilung. Durchgestartet wird diesen Winter.

Fortsetzungen:  
Moorhuhn und Sven

Phenomenia hofft, mit dem Rennspiel **Moorhuhn Kart** (300.000 Demo-Downloads in vier Tagen) und einem neu geplanten Hühner-Shooter (Arbeitstitel: **Moorhuhn X**) Finanzschwächen abzufedern. Noch vor Weihnachten bekommt außerdem **Rammel-Hammel Sven** Nachwuchs.

## Das Y-Project lebt

Den Kölner Entwickler **Westka** gibt's nicht mehr – sein **Y-Project** schon: Der **Ego-Shooter** mit Unreal-Technik wird von Teilen des **Westka**-Teams (jetzt „**Joylabs**“) weiterentwickelt. Erste Investoren, die **Y-Project** wieder auf die Beine helfen sollen, sind bereits gefunden.

## Cultures – weiter geht's!

**Cultures** und kein Ende – kaum ist die Reise nach Nordland beendet, arbeitet Funatics schon an weiteren Geschichten aus der **Cultures-Welt**: Das achte **Welwunder** ist im Frühjahr 2003 zu haben. Um das offizielle **Cultures 3** handelt es sich dabei aber immer noch nicht.

## Master of Orion 3

Leider nicht mehr in den Test-Teil dieser Ausgabe hat es **Master of Orion 3** geschafft. Das Weltraum-Strategiespiel soll am 12. Dezember im Laden stehen. Einen Test lesen Sie dann in PC Games Ausgabe 02/2003.

## Was machen eigentlich ...

### The Bitmap Brothers

Xenon 2, Magic Pockets, Gods, Speedball: Die Bitmap Brothers zählen zu den Helden der Amiga-Generation. Mit dem witzigen Echtzeit-Strategiespiel **Z** machten sich die Londoner 1996 auch bei PC-Spielern einen Namen. Der 2001 erschienene Nachfolger **Z: Steel Soldiers** entpuppte sich als diffuses 3D-Strategiespiel, das nichts mehr mit dem Charme und dem Tempo des Ur-Z gemein hatte. Mit **WW II: Frontline Command** werkelt das Team um Firmenchef Mike Montgomery an einem schmucken Echtzeit-Spiel für Codemasters.



**PC Games:** Ihr seid schon seit 15 Jahren als Spiele-Entwickler tätig. Was hat sich seit den Anfängen geändert?

**Montgomery:** „Die Kosten und der Aufwand, ein Spiel zu entwickeln. Als ich angefangen habe, Spiele zu schreiben, war ich Teil eines sehr kleinen Teams; ein Programmierer und ein Teilzeitgrafiker sind ganz ohne Designer ausgemacht und haben ein Spiel in ein paar Monaten für mehrere Plattformen entwickelt. Als wir die Bitmap Brothers gegründet haben, arbeiteten schon drei von uns an unserem ersten Spiel, **Xenon**. Die Arbeit an **Speedball** hat sogar die Anstellung eines zusätzlichen Mitarbeiters notwendig gemacht. Das Schlimmste heutzutage ist aber eigentlich der Druck. Wir können es uns einfach nicht mehr leisten, auch nur einen Monat zu spät dran zu sein, denn schon das könnte statt eines profitablen Projekts ziemliche Verluste bedeuten. Das ist wirklich schlimm, denn viele eigentlich sehr gute Spiele stellen sich als verbugt heraus – und im Endeffekt leidet nur der Käufer darunter.“

**PC Games:** Sind weitere Titel der Z-Reihe zu erwarten?

**Montgomery:** „Klar. Schon als wir **Z: Steel Soldiers** gerade zu Ende brachten, bereiteten wir ein Konzept für einen Nachfolger vor. Wir sind vor kurzem darauf zurückgekommen und hoffen schon bald, das Design einigen Publishern vorstellen zu können, also bleibt am Ball!“

**PC Games:** Viele warten ja sehnsüchtig auf Neuauflagen eurer Hits **Xenon**, **Magic Pockets** oder **Gods**. Würden Spiele dieser Art heutzutage immer noch einschlagen oder gehören reine Arcade-Spiele der Vergangenheit an?

**Montgomery:** „Ich kann mir schon vorstellen, wie diese Spiele wären, wir diskutieren ja oft im Team darüber. Ich denke, das Beste wäre eine 3D-Version von **Gods**, aber wir müssen für diese Idee erstmal einen Publisher finden. Es ist sicher nichts verkehrt daran, diese Spiele wiederzubeleben, aber trotzdem müssen ziemliche Veränderungen vorgenommen werden, damit sie konkurrenzfähig bleiben.“

### ANNO 1503

## Volle Fahrt voraus mit der Patch-Flotte

Auf die Beschwerden vieler Spieler hat Sunflowers schnell mit einem so genannten Beta-Patch reagiert, den Sie auf jeden Fall installieren sollten (auf PC-Games-CD und -DVD) und der die dringendsten Probleme behebt. Dazu gehören unter anderem die bei vielen Spielern falsch dargestellte Übersichtskarte und häufige Abstürze. Angehobene Verkaufspreise an den Marktständen und Korrekturen am Wirtschaftssystem (freier Händler kauft mehr ein) machen das Spiel gerade für Einsteiger einfacher. Der endgültige Patch soll alle weiteren bisher bekannten Probleme (unter anderem wird die Spiel-CD auf vielen Systemen nicht erkannt) beheben; ein weiterer Patch wird den Mehrspielermodus freischalten.

### STERNENSCHIFF CATAN

## Neues im Catan-Universum

Bereits in wenigen Monaten wird die erste einer ganzen Reihe von Umsetzungen erscheinen. Beim Original-**Sternenschiff Catan** handelt es sich um eine Fortsetzung von Klaus Teubers Brettspiel **Die Siedler von Catan**. Anders als beim bodenständigen Vorgänger sind Sie hier im All unterwegs, bauen dort durch geschickten Handel Ihr Raumschiff aus und gründen Kolonien. Zusammen mit T-Online und der Brettspielwelt GmbH entwickelt Klaus Teuber übrigens gerade **Catan Online**, eine Mischung aus Chat und Wirtschaftssimulation.



### AUTOBAHN RASER

## Autobahn Raser wird verfilmt

Bernd Eichingers Constantin Film (Der Schuh des Manitu, Erkan & Stefan) hat sich die weltweiten Exklusivrechte für eine Verfilmung des Fun-Racers **Autobahn Raser** gesichert. Nach Angaben der Produktionsfirma umfasst die Lizenz nicht nur die Namensrechte, sondern allen Ernstes „die Charaktere und die Story des Spiels“. Wann der Film in die Kinos kommt, ist noch genauso unbekannt wie die Besetzung der Hauptrolle.



### AGE OF MYTHOLOGY

## Geheimvölker in AoM

Ein paar Zeilen in einer Konfigurationsdatei von **Age of Mythology** decken drei neue Völker auf, die wahrscheinlich im noch nicht offiziell angekündigten Add-on ihren Auftritt haben werden. Babylonier, Sumerer und Loriciferaner werden mit einem simplen Attribut in der Auswahl versteckt; darunter steht das Schlüsseldatum: 12. Oktober 2003.

### VIN DIESEL

## xxX entwickelt Spiele

Vin Diesel, Hauptdarsteller im Action-Streifen **xxX (Triple-X)**, will eine eigene Spielefirma gründen. Perrone, der erste Titel, soll ein Action-Adventure im **GTA**-Stil werden, das die groovenden 70er wieder lebendig werden lässt.

### STURMOVIK

## Sturmovik Add-on

Das ursprünglich als Missions-CD geplante Add-on **Forgotten Battles** zu Ubi Softs **Hard-Core-Flugsimulation IL-2 Sturmovik** erscheint im Februar nun doch als eigenständiges Produkt, das auch ohne Hauptprogramm spielbar sein wird – was natürlich auch den Preis nach oben schraubt.



# McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele



Xbox inkl. 2 Spiele

**249,-**

Du sparst 120 Euro!

Alle Angebote  
gültig solange  
Vorrat reicht.

TOP TITEL  
DES MONATS

Statt 59,95

**Je 39,95**

Du sparst 20 Euro!

Statt 69,95

**Je 59,95**

Du sparst 10 Euro!

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in deiner Nähe! Wo, erfährst du unter Service-Telefon 0 51 21 / 51 11 11, Montag bis Freitag von 9 - 17 Uhr oder jederzeit unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de) mit Lageplänen und Anfahrtsskizzen zu den Fachgeschäften.

Gutschein

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Vollgepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab - solange der Vorrat reicht.  
(Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Gratis

Das Highlight  
der aktuellen  
McMEDIA-CD:

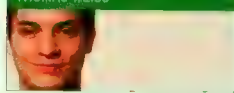
Top-Demo  
ZU

**Need  
for  
Speed:**

**Hot Pursuit 2**

Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Top Titels "Need for Speed: Hot Pursuit 2". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Release Listen, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!

HOL SIE DINK!  
Einfach den Coupon ausschneiden und ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft

MEINUNG  
THOMAS WEISS

Was zum Teufel ist ein Multikanal-Animationssystem?

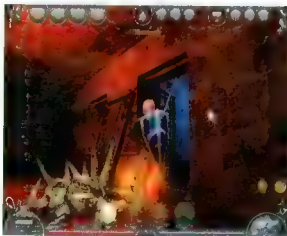
Ich frage mich, ob die albenen Texte auf den Rückseiten der Spielepackungen eigentlich die Verkäufe fördern. Das Spiel W.A.R. Soldiers kündigt auf der DVD-Box als Feature stolz „Intro“ an. Das ist ja bemerkenswert! Ein Intro! Es gibt ja nur zigtausend andere Spiele, die auch Intro-Sequenzen haben. Und dazu noch welche, die man sich ansehen kann, ohne einen Elmer zu brauchen. Der Vorspann in W.A.R. Soldiers dagegen zeigt aneinander gereihete Klötze, die einen Helikopter darstellen. Der zuckt fünf Sekunden vor einem grünen Hintergrund hin und her. Danach folgt eine unleserliche Textwüste, die das Schicksal von Protagonist Peter Kuhlklengel beschreibt. Mal ganz ehrlich: Hätte ich eine Intro-Sequenz von diesem Schlage entwickelt, ich würde sie um alles in der Welt totschweigen und als peinliches Geheimnis mit in mein Grab nehmen! Die Verfasser der Packungstexte scheinen wirklich ein Händchen zu haben für Absurdes. „Über 120 verschiedene, authentische Waffen“, verkündet das Rollenspiel Another War auf dem Umschlag. Danke für den Hinweis, Packung! Fast wäre ich dem enttäuschenden Glauben verfallen, es handle sich um 120 Mal die gleiche Waffe. Das Wörtchen „authentisch“ ist im Übrigen irreführend. Es verleitet zu der Annahme, dass sich die Waffen im Spiel realistisch anfühlen. Das tun sie nicht: Die Figuren hatten einem Kugelhagel aus einem Sturmgewehr stand, fielen aber um wie die Fliegen, wenn ihnen jemand einen Kinnhaken verpasst. Vielleicht sollte den Entwicklern mal jemand mitteilen, dass Kriege nicht mit Wasserspritzpistolen geführt werden. Am besten noch, bevor Sie Ihr Produkt veröffentlichen. Ein Geheimnis, das ich bis heute nicht lüften konnte, steht auf der Packung zu Dreamcatchers Action-Spiel Dune. Da ist von einem seltsamen „Multikanal-Animationssystem“ die Rede. Ich habe diese Bezeichnung in [www.ego.de](http://www.ego.de) eingetippt – in der Hoffnung, ihre Bedeutung zu erfahren. Doch selbst Google, die ultimative Suchmaschine, die zu jedem Fliegenschiss Millionen Ergebnisse ausspuckt, zuckte nur mit den Achseln. Der erste Satz war übrigens gelogen. Ich glaube stattdessen: Niemand, der einen gesunden Menschenverstand besitzt, fällt auf dieses billige Marketing-Geschwafel herein.

THOMAS WEISS

## IGI 2

Runderneuerter  
Ego-Shooter

„Das beeindruckendste Abenteuer seiner Laufbahn“ erlebt IGI 2-Hauptdarsteller David Jones aufgrund einer kräftig aufgepeppten Grafik-Engine und verbesserter Mehrspieler-Varianten – verspricht jedenfalls Hersteller Codemasters. Der Preis für das Mehr an Feinschliff: kein heißer Herbst für die Fans – der Schleich-Shooter erscheint erst im Februar 2003.



## MISTMARE

Mörderhatz im  
finsternen Mittelalter

Bereits im Januar 2003 soll das Fantasy-Rollenspiel Mistmare erscheinen. Die Hauptfigur ist der Inquisitor Isador, der quer durch ein mittelalterliches Europa reist, um einen teuflischen Mörder zu suchen. Die auch in No One Lives Forever 2 verwendete Lithtec-Engine wird das Spiel mit sehenswerten Kulissen und Grafikeffekten in Szene setzen, im Gegensatz zu dem Ego-Shooter verwendet Mistmare aber eine sehr übersichtliche Verfolgungsperspektive.

## ASHERON'S CALL 2

## Europäische Fantasy-Welt sucht Bürger

Das in den USA sehr erfolgreich angelaufene Online-Rollenspiel Asheron's Call 2 kommt nach Deutschland. Nach einem kurzen öffentlichen Beta-Test stehen die europäischen Server nun zur Verfügung, um die Spieler des ab dem 5. Dezember erhältlichen Fantasy-Spiels zu beherbergen. Die PC Games wird Asheron's Call 2 in der bereits ab dem 31.12.2002 erhältlichen Ausgabe 02/03 ausführlich testen.



## AL CAPONE

## Räuber und Gendarm

Das deutsche Entwicklerstudio Spellbound hat nach dem soeben veröffentlichten Echtzeit-Taktikspiel Robin Hood bereits einen weiteren Titel in der Mache: In Al Capone geht es um den Kampf zwischen Gangsterboss Al Capone und dem FBI-Agenten Eliot Ness. Ab Sommer 2003 wird der Spieler auf beiden Seiten entweder für Gerechtigkeit oder für Schutzgeld kämpfen dürfen, wobei Rollenspiel-Elemente völlig neue taktische Möglichkeiten eröffnen sollen.







## Blackstar insolvent

Die Pleitewelle hat nun auch Blackstar Interactive (Dragonfame, Der Schuh des Manitu) erreicht. Ein Insolvenzverfahren wurde eingeleitet, der Geschäftsbetrieb wurde aber aufrechterhalten, damit alle bis Weihnachten geplanten Titel erscheinen können – darunter ausgerechnet ein Geschicklichkeitsspiel mit dem Titel Gefeuert: Dein letzter Tag.

## Platin für Anno 1503

Für mehr als 200.000 verkaufte Exemplare hat Anno 1503 den Platin-Award des Unterhaltungssoftware-Verbandes VUD eingeholst. Gold-Trophäen für 100.000 Einheiten gingen an Mafia und Sven Bärwälden.

## Hitman 2 rassistisch?

Verschiedene Verbände der Religionsgemeinschaft der Sikhs versuchen Eldos zu einem Verkaufsstopp für Hitman 2 zu bewegen. Grund: Im Spiel würden Sikhs als Terroristen dargestellt. Zudem spielt die betreffende Mission, in der die Turbanträger auftauchen, in einem Gebäude, das dem Goldenen Tempel der Sikhs verdammt ähnlich sieht.

## Eishockeymeister gesucht

Electronic Arts und die Deutsche Eishockey Liga veranstalten im Dezember und Januar mehrere große NHL-2003-Turniere. Den Slogem des Finales Anfang Februar, das im Rahmen des DEL-All-Star-Spiels stattfindet, winkt unter anderem eine Reise nach Nordamerika zu einem Konzert der Rockband Papa Roach. Weitere Infos unter [www.nhl2003.electronic-arts.de](http://www.nhl2003.electronic-arts.de).

## LucasArts-Soundtracks

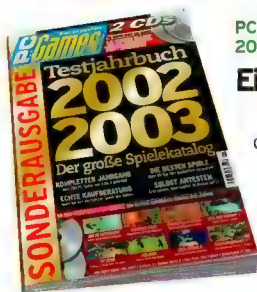
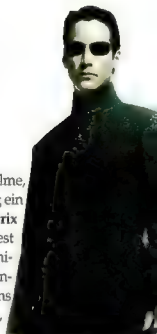
LucasArts bietet zum 20-jährigen Firmenjubiläum auf der offiziellen Website unter [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com) <http://www.lucasarts.com> eine Audio-CD mit Songs aus der bewegten Geschichte der Spiele-schmiede an. Darunter die Titelmelodie der Monkey-Island-Serie ebenso wie das Outlaws-Thema, Auszüge aus dem Soundtrack von The Dig und Stücke aus diversen Konsolentiteln wie RTX Red Rock oder Gladius. Sogar eine Geburtstagsymne haben die LucasArts-Komponisten aufgezeichnet. Das Sammlerstück, das insgesamt 50 Minuten Spielzeit hat, kommt für 16 US-Dollar plus Versandkosten ins Haus, im Laden wird man sie leider vergeblich suchen.



## ENTER THE MATRIX

### Spiel zum Film bekommt eigenes Drehbuch

Laut Infogrames wird das Regisseursduo der Matrix-Kinofilme, Andy und Larry Wachowski, für das Spiel zum Leinwunderfolg ein eigenes Drehbuch verfassen. Demnach sollen in Enter the Matrix zwar alle Hauptcharaktere einen Auftritt haben und zumindest in der US-Version auch von den Originaldarstellern synchronisiert werden, die Handlung aber bis dato unbekannte Wendungen nehmen. Rechtzeitig zur Premiere des zweiten Kinofilms Matrix: Reloaded im Mai 2003 soll das von Shiny (Sacrifice, Messiah) entwickelte Action-Abenteuer im Laden stehen.



## PC GAMES TESTJAHRBUCH 2002/03

### Ein ganzes Jahr im Griff

Anno 1503? Mafia? Morrowind? Age of Mythology? Oder doch lieber UT 2003? Im traditionellen Testjahrbuch zeigt Ihnen Deutschlands große Spiele-Fachredaktion, welche Spiele Ihr Geld wirklich wert sind. Neben ausführlichen Beschreibungen und ehrlichen Bewertungen enthält das Sonderheft einen Spiele-Index mit allen Neuerscheinungen 2002 zum bequemen Nachschlagen – von A bis Z. Dazu auf zwei CD-ROMs: die besten Demos des Jahres zum Selbstaustesten!

## WARRIOR KINGS: BATTLES

### Eigenständigkeit aufgeben

Black Cactus Games arbeitet an einer Fortsetzung des Echtzeit-Strategiespiels Warrior Kings. Im Gegensatz zum Vorgänger wollen die Entwickler auf geskriptete Missionen verzichten. Der Spieler fällt die Entscheidung zwischen christlichem und heidnischem Vorgehen nicht mehr nur ein einziges Mal während der Kampagne, sondern in jeder Mission aufs Neue. An der Technik und am dem angenehmen einfachen Kampfsystem soll sich hingegen nichts ändern.



## PANZERS

### Das wahre Sudden Strike 2?

Panzers ähnelt Sudden Strike spielerisch beinahe wie ein Ei dem anderen, technisch liegen aber Welten zwischen den beiden Echtzeit-Taktikspielen von CDV. Eine frühe Demoversion zeigt brillante Spezialeffekte, liebevoll detaillierte 3D-Einheiten und das schönste Wasser, das jemals in diesem Genre zu sehen war. Leider müssen alle Taktik-Begeisterten noch bis zum Sommer 2003 warten.



# Ho-Ho-Hol's dir!



**49,99 €<sup>1</sup>** Sie sparen 70 €!

**Das T-DSL Starterpaket fürs Internet.**

Turboschnell surfen mit T-DSL und dem DSL-Modem Teledat 300 LAN.

Jetzt im T-Punkt! Oder einfach bestellen unter freecall 0800 33 09000.  
Bei Online-Bestellung unter [www.telekom.de](http://www.telekom.de) sparen Sie nochmal 10 €.

Deutsche  
Telekom **T** . . .

Angebot gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung von Rechnung Online und eines T-DSL Anschlusses, durch den weitere Kosten entstehen (ein Angebot je T-DSL Neuauftrag). Grundpreis ab 12,99 €. Der einmalige Bereitstellungspreis beträgt bei Selbstmontage des Netzabschlussgerätes (Splitter) 74,95 €. Die Nutzung von Rechnung Online ist kostenlos, es fallen lediglich Online-Nutzungsentgelte an.

## Sega-Klassiker

Bei Real Networks ([www.real.com](http://www.real.com)) bietet Sega PC-Versionen einiger Konsolen-Klassiker gegen Gebühr zum Download an, darunter Sonic the Hedgehog, Ecco the Dolphin und Columns 3. Weitere sollen folgen, etwa Virtua Fighter 2.

## Schön mit Accclaim

Um das Schmutzdel-Sportspiel BMX XXX zu promoten, will Hersteller Accclaim im Januar ein Gewinnspiel in der renommierten Fachzeitschrift Coupé starten. Hauptpreis: eine Schönheitsoperation.

## Fußballmanager 2004

Weiter am Ball: Schon seit der Fertigstellung des FM 2003 ist Entwickler EA Sports mit der Planung des FM 2004 beschäftigt – und hält Ausschau nach MP3-Fangegängen, Fußball-Bannern sowie einem Betreuer für die nächsten FM- und FIFA-Spieler-Datenbanken. Wer mitmachen möchte, meldet sich unter [www.fm2003.de](http://www.fm2003.de).

## Doom 3 im Internet

Eine Alpha-Version des Ego-Shooters Doom 3 ist im Internet aufgetaucht. Die Entwickler bei Id Software sind sauer. Chef-Designer John Carmack: „Das wird Auswirkungen auf die Art haben, wie wir zukünftig mit einigen Firmen umgehen.“ Das Leck wird bei einem bekannten Grafikkartenhersteller vermutet.

## Sammler-DVD von Blizzard

Unter [shop.blizzard.com](http://shop.blizzard.com) offeriert Blizzard eine Video-DVD, die sämtliche Zwischensequenzen aus Starcraft, Diablo 2 und Warcraft 3 enthält. Laut Diablo wurden alle Filme digital überarbeitet und glänzen jetzt in voller DVD-Qualität. Unter den Bonus-Materialien finden sich Spieltrailer von Klassikern, aber auch zukünftigen Titeln ebenso wie Konzeptzeichnungen, Storyboards, Hintergrundberichte und Kommentare der Entwickler.

## Add-on für Gilde später

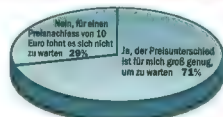
Die Veröffentlichung der Missions-CD für Die Gilde wurde von Weihnachten auf Frühjahr 2003 verschoben. Gleichzeitig soll eine Special Edition erscheinen.

## NETZ-UMFRAGE

# Budget-Spiele – nein danke?

Ungeduldig und preisbewusst gleichzeitig – das geht? Offenbar ja: Zwar wollen rund 42 Prozent von etwa 2.200 auf der Homepage von PC Games befragten Usern neue Spiele möglichst schnell haben, Preissenkungen sind aber dennoch ein Anreiz zu warten – 71 Prozent der Spieler genügen zehn Euro weniger, um geduldiger zu werden, 51 Prozent würden dafür bis zu einem Monat verzichten. 24 Prozent sogar zwei Monate und länger.

Würden Sie bei einem Preisnachlass von 10 Euro mit dem Kauf eines Spiels warten?



Quelle: Umfrage unter 2.200 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

Warten Sie mit dem Kauf eines Spiels, bis es im Preis reduziert wird?



Quelle: Umfrage unter 2.200 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

Wie lange würden Sie bei über 10 Euro Preisnachlass mit dem Kauf eines Spiels warten?



Quelle: Umfrage unter 2.200 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## SONDERHEFT

# PC Games Tipps & Tricks

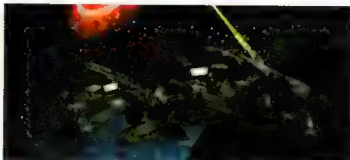
Weit über 1.800 Tipps zu den besten Spielen des letzten halben Jahres: Das PC Games Tipps & Tricks Sonderheft enthält ausführliche Komplettlösungen unter anderem zu Warcraft 3, NOLF 2, Mafia, Unreal Tournament 2003, Anno 1503 und zum neuen Fußballmanager 2003. Zum Heft gibt es gleich vier randvolle CDs mit aktuellen Treibern & Patches, einem kompletten PC-Games-Archiv im PDF-Format und den heißesten Demos.



## HAEGEMONIA

# Crash mit Verkaufsversion

Seltsamerweise scheint die in Deutschland erhältliche Verkaufsversion des Strategiespiels Haegemonia (Test auf Seite 78) eine ältere zu sein als unsere Testausgabe. Während erstere die Versionsnummer 1.00 trägt und auf dem Testsystem des Öfteren abstürzt, läuft das mit 1.04 gekennzeichnete Review-Muster sehr stabil. Zum Erscheinen der Ausgabe soll unter [www.haegemonia.com](http://www.haegemonia.com) ein Patch verfügbar sein, der diese Probleme behebt.







## ZU GEWINNEN: FM-2003-Unikat

**Exklusiv in PC Games** verlost Electronic Arts anlässlich der Veröffentlichung des Fußballmanager 2003 **sieben sensationelle Preise, die man für kein Geld der Welt kaufen kann.**

### 1. Preis

Gerald Köhler, der Spieldesigner des **Fußballmanager 2003**, trennt sich von einem absoluten Sammlerstück: der aufwendig gerahmten Original-Zeichnung, anhand der das **Fußballmanager 2003**-Büro aus dem Spiel gerendert wurde.

### 2. Preis

Ein Praktikumsplatz für eine Person (ohne Unterkunfts-/Verpflegungskosten) in der EA-Sports-Entwicklungsabteilung in Köln - zu einem wählbaren Zeitpunkt. Während andernorts Kaffee gekocht und Akten sortiert werden, sind Sie hautnah bei der Entstehung des **FM 2004** dabei!

### 3.-7. Preis

Ein Original-Fußballmanager 2003, handsigniert vom **FM 2003-Team**.



**Beantworten Sie einfach unsere Preisfrage:**

**Bei welchem Verein hat FM-Titelstar Lothar Matthäus nie gespielt?**

- Juventus Turin
- Borussia Mönchengladbach
- Bayern München
- Inter Mailand
- New York Metro Stars

**Die richtige Antwort schreiben**

**Sie auf eine Postkarte und schicken diese an:**

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games,  
Stichwort: FM 2003, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.  
Oder nehmen Sie einfach direkt auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) teil - wir drücken Ihnen die Daumen!

**Teilnahmebedingungen:**

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firma Electronic Arts. Einverständnis ist der 31. Dezember 2002. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Geht mehr als eine richtige Antwort ein, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## Die zehn besten Spieldesigner und Spielefirmen aller Zeiten

**1 PETER MOLYNEUX**  
Über: Black & White kann man geteilter Meinung sein. Sicher ist aber, dass kein anderer Spiele-Designer so viel für sich Ideen steckt wie Peter Molyneux - und sich auch immer wieder traut, sie umzusetzen.



**2 LUCASARTS**  
Mit ihm (teilweise) den Action-Aben-  
teuern droht George Lucas  
Software-Reich die ihren eigen-  
dären Ruf wieder zu verlieren. Vor wenigen  
Jahren noch glänzten LucasArts in Adventure-  
Sektor mit unsterblichen Klassikern.



**3 JOHN CARMACK**  
Zugegeben: Die Schließ-Organen  
aus dem Hause id Software waren  
baldig wieder sparsamer  
sonders gehärdet, noch sehr innovativ. Aber  
Johns Grafik-Künste lassen uns jedes Mal aufs  
Neue mit offenem Mund zurück.



**4 BLIZZARD**  
Als eine der ganz ganz wenigen  
industriell größten kann Blizzard  
von sich behaupten, noch kein  
schweres Spiel gemacht zu haben. Stattdessen  
sein Warcraft 2 - und die Programme der Echt-  
zeit-Experten bis ins kleinste Detail durchacht.



**5 SID MEIER**  
Besser er in der Fortsetzung der  
Civilization-Reihe - für viele  
das beste Spiel aller Zeiten -  
seiner Lebenszeit. Angeblich hat Sid Meier  
bei Microprose Klassiker wie Pirates: Silent  
Service und Railroad Tycoon



**6 RICHARD GARRIOTT**  
Nach dem reinen Teil seiner  
entzückenden Bio-Science-Fiction  
Ultima ist es immer etwas sil-  
ber geworden um "Lord of the Rings". Derzeit wird er sich  
Richard Garriott dem Galilei-Roboter-  
Age und bastelt weiter an seinem Project X.



**7 WARREN SPECTOR**  
Zusammen mit Peter Molyneux  
gehört Warren Spector zu den  
wenigsten erfolgreichen PC-Spie-  
ledesignern. Ohne Spector kein Dark Project  
und sein Deus Ex in PC Games 2002 zum besten  
PC-Spiel der letzten zehn Jahre gewählt.



**8 ROBERTA UND KEN WILLIAMS**  
Mit Sierra haben Roberta und Ken  
Williams nicht nur einen der größten  
Pionier für Abenteuer-Computerspiele  
sondern auch noch persönlich eine Reihe wunder-  
barer Adventure-Games wie King's Quest geschaffen.



**9 MAXIS**  
Sim Ant, Sim Farm, Sim Life, Sim  
Health - Die Spiele der Firma Maxis  
reichen von ganz einfachen bis zu den  
größten Erfolge. Heute Maxis mit der Sim City  
Franchise (auch kommt Teil 4) und natürlich die  
Sim, dem meistverkauften Spiel überhaupt.



**10 RON GILBERT**  
Als Erfinder des Adventure-  
Systems Scumm hat Gilbert  
großen Anteil an den Erfolgen  
seiner Ex-Arbeitsgeber, LucasArts. Sicher  
hat Gilbert an unzähligen Projekten mitge-  
wirkt, darunter Total Annihilation.



## Chartbreaker des Monats

Schon jetzt spielen über 200.000 Aufbau-Fans den Anno 1602-Nachfolger. Trotz dezenter Unstimmigkeiten hat Anno 1503 wie erwartet eine ganze Reihe von Verkaufsrekorden gebrochen.



### TOP 10 DEUTSCHLAND SATURN

- 1 ANNO 1503
- 2 FIFA FOOTBALL 2003
- 3 AGE OF MYTHOLOGY
- 4 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
- 5 HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS
- 6 DIE SIMS - TIERISCH GUT DRAUF
- 7 DIE SIMS DELUXE EDITION
- 8 UNREAL TOURNAMENT 2003
- 9 BATTLEFIELD 1942
- 10 ROLLERCOASTER TYCOON 2

### WAS SPIELT MAN IN ...?

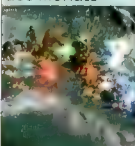
- 1 THE SIMS: UNLEASHED
- 2 AGE OF MYTHOLOGY
- 3 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
- 4 THE SIMS DELUXE EDITION
- 5 FIFA 2003
- 6 LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING
- 7 COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
- 8 ROLLERCOASTER TYCOON 2
- 9 THE SIMS: ON HOLIDAY
- 10 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

### Absteiger des Monats



Den dramatischsten Abstieg erlebt GTA 3: Aus den Top 5 wird das Action-Spiel auf Rang 13 durchgereicht. Dafür rangiert der (noch angekündigte) Nachfolger Vice City ganz oben in den Most-Wanted-Charts.

### Dauerbrenner des Monats



Langzeit-Spielspeß in 2D: Diablo 2 und Baldur's Gate 2 faszinieren die (Action-)Rollen-spiel-Fans seit ihrem Erscheinen – und das liegt in beiden Fällen immerhin über zwei Jahre zurück.

### Beliebteste Genres



Ego-Shooter und Rollenspiele dominieren die Top 25; Echtzeit-Strategiespiele haben dank Age of Mythology und Warcraft 3 massiv aufgeholt und liegen – wieder – voll in der Spielergunst.

### Bester Spiele-Publisher



Mit sechs Einträgen führt Electronic Arts die Liste souverän an: Allein vier der derzeit zehn beliebtesten Spiele kommen von EA. Ebenfalls gut vertreten: Infogrames und Vivendi mit jeweils vier Titeln.

## Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser:

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler	Anbieter	Test-In-Ausgabe	PC-Games-Wertung	VUD-Award *
1	NEU	NEU	Anno 1503	Max Design/Sunflowers	Electronic Arts	12/02	88	🏆
2	1	▼	Unreal Tournament 2003	Epic	Infogrames	11/02	92	
3	NEU	NEU	Age of Mythology	Ensemble Studios	Microsoft	12/02	92	
4	2	▼	Mafia	Illusion Softworks	Take 2	10/02	89	🏆
5	3	▼	Warcraft 3	Blizzard	Vivendi Universal	08/02	92	🏆
6	4	▼	Battlefield 1942	Digital Illusions	Electronic Arts	11/02	87	
7	NEU	NEU	FIFA 2003	EA Sports	Electronic Arts	12/02	90	
8	6	▼	Morrowind	Bethesda Softworks	Ubi Soft	07/02	91	
9	NEU	NEU	Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA Games	Electronic Arts	12/02	82	
10	8	▼	Counter-Strike	Counter-Strike.net	Vivendi Universal	02/01	84	
11	9	▼	Diablo 2	Blizzard	Vivendi Universal	08/00	88	🏆
12	12	–	Gothic	Piranha Bytes	ak Tronic	04/02	85	
13	5	▼	GTA 3	Rockstar Games	Take 2	07/02	89	🏆
14	7	▼	Hitman 2: Silent Assassin	I/O Interactive	Eidos	11/02	86	
15	15	–	Dark Age of Camelot	Mythic Entertainment	Wanadoo	01/02	84	
16	14	▼	Neverwinter Nights	Blowware	Infogrames	08/02	84	
17	NEU	NEU	No One Lives Forever 2	Fox Interactive	Vivendi Universal	12/02	90	
18	NEU	NEU	Rollercoaster Tycoon 2	Chris Sawyer	Infogrames	12/02	79	
19	10	▼	Baldur's Gate 2	Blowware	Virgin Interactive	11/00	89	🏆
20	11	▼	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Software	Activision	05/02	80	
21	16	▼	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015	Electronic Arts	02/02	87	🏆
22	20	▼	Age of Empires 2	Ensemble Studios	Microsoft	11/02	85	🏆
23	13	▼	Civilization 3	Firaxis	Infogrames	04/02	85	
24	20	▼	NHL 2003	EA Sports	Electronic Arts	01/02	89	
25	17	▼	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive	Codemasters	07/01	88	🏆

\* Der VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100 000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten





Frank R.  
Student

Karin D.  
Rechtsanwältin

Dirk F.  
Kellner

Die überraschendsten Treffen ereignen sich in

**EVERQUEST**



Betritt die deutsche Community von EverQuest und triff Tausende verschiedene Persönlichkeiten. Willkommen in dem Spiel, das bereits weit über 400.000 Spieler in aller Welt überzeugt hat und das nun komplett in Deutsch und spielbar auf europäischen Servern erhältlich ist.

PC CD-ROM

[www.everquest-europe.com](http://www.everquest-europe.com)

Maximize your experience with  
**pentium 4**

**SOE**  
SONY ONLINE  
ENTERTAINMENT

**Ubi Soft**

# 2002 im Rückblick

Ein Jahr der Superlative: Über 280 neue PC-Spiele, davon allein 20 im 90-Prozent-Bereich, ein Top-Hit nach dem anderen. Aber auch ein Jahr der Pleiten, Pech & Pannen: Firmenschließungen, Terminverschiebungen und Bugs. **Der Jahrgang 2002 präsentierte sich zwiespältig.** Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Schmökern in den Highlights der letzten zwölf PC-Games-Ausgaben sowie den lustigsten, erfreulichsten und schmerzhaftesten Ereignissen im abgelaufenen Spielejahr.



### PC Games 01/2002

**HIGHLIGHTS**

- Battle Realms ist das innovativste Echo 1-Strategie-Spiel der Erfüllung des Genres. Obwohl der Titel den direkten Konkurrenten Empire Earth um einen Prozentpunkt übertrifft, scheitert das Spiel aufgrund seiner As-ä-Thematik am Kaufverbot. Konkurrent Empire Earth wird mit 300.000 verkauften Exemplaren zum Bestseller.
- Am 15. November 2001 erscheint in Microsofts Spielkonsolen Xbox in den USA. Experten prognostizieren einen großartigen Verkaufserfolg und irren sich. Auch in Deutschland gibt es keine Überlagerungen. Zahlen: In den ersten drei Tagen gehen nur knapp 10.000 Konsolen über den Ladentisch.

**DIE TOP 3 DES MONATS:**

1. Empire Earth (Vivendi Universal)	87%
2. Battle Realms (Ubisoft)	88%
3. Command & Conquer (Electronic Arts)	86%



### PC Games 02/2002

**HIGHLIGHTS**

- Günstig ist in der Februar-Ausgabe warnt PC Games vor vier Spielen, deren Wertung im einstelligen Bereich liegt.
- Unreal 2 soll nicht mehr im September, sondern im Mai 2002 erscheinen. Anno 1603 dagegen wird vom 15. März auf den April 2002 verschoben. Dass alles anders kommen sollte, wissen wir jetzt.
- Das ässische, wegen Publisher-Suche lange zurück gehaltene Rollenspiel Wizardry 8 erscheint. Zumindest in den USA. In Deutschland wird sollter Vivendi-Juniors den Vertrieb übernehmen. Die Arbeit an Teil 9 und 10 der Kult-Serie steht für Tech unterlassen aus finanziellen Gründen ein.

**DIE TOP 3 DES MONATS:**

1. Medal of Honor: Allied Assault (EA)	86%
2. Off Gold Upgrade (Codemasters)	85%
3. Wizardry 8	85%





## DIE SPIELE DES JAHRES

Tastat! Hören Sie den Tusch? Hier sind sie, die Spiele des Jahres 2002. Über 25.000 PC-Games-Leser haben sich im November an der Wahl zu den beliebtesten Neuerscheinungen beteiligt. Die Ergebnisse zeigen Erwartetes und Überraschendes. Oder hätten Sie gedacht, dass gerade im Jahr der großen Fortsetzungen (Age of Mythology, Warcraft 3, Anno 1503, Unreal Tournament 2003) ein Italo-Gangster-Epos ohne Vorgänger zum beliebtesten PC-Spiel gewählt wird? Wir gratulieren!

### SPIEL DES JAHRES

TITEL	PROZENT
1. Mafia	18,7
2. Warcraft 3	15,7
3. Unreal Tournament 2003	13,3
4. GTA 3	9,2
5. Anno 1503	8,9
6. Morrowind	8,5
7. Age of Mythology	6,0
8. Jedi Knight 2	5,3
9. Dark Age of Camelot	3,8
10. No One Lives Forever 2	2,5
11. Civilization 3	1,9
12. Neverwinter Nights	1,8
13. FIFA 2003	1,2
14. Dungeon Siege	1,1
15. Tony Hawk's Pro Skater 3	0,6
16. Syberia	0,5
17. Fußballmanager 2002	0,4
18. NHL 2003	0,3
19. Grand Prix 4	0,2
20. Virtua Tennis	0,1

### BESTES ACTION-SPIEL

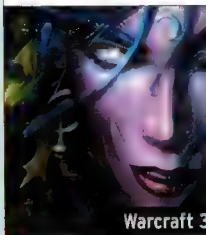
TITEL	PROZENT
1. Mafia	31,2
2. Unreal Tournament 2003	28,1
3. GTA 3	18,4
4. Jedi Knight 2	15,2
5. No One Lives Forever 2	8,9



2. Platz: UT 2003

### BESTES STRATEGIESPIEL

TITEL	PROZENT
1. Warcraft 3	44,7
2. Anno 1503	24,4
3. Age of Mythology	20,0
4. Civilization 3	7,6
5. Fußballmanager 2002	3,1



Warcraft 3

### BESTES ABENTEUERSPIEL

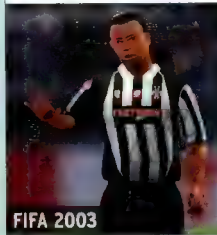
TITEL	PROZENT
1. Morrowind	41,8
2. Dungeon Siege	27,4
3. Neverwinter Nights	19,9
4. Dark Age of Camelot	7,5
5. Syberia	3,4



Morrowind

### BESTES SPORTSPIEL

TITEL	PROZENT
1. FIFA 2003	35,0
2. Tony Hawk's Pro Skater 3	30,3
3. Grand Prix 4	16,0
4. NHL 2003	12,3
5. Virtua Tennis	6,3



FIFA 2003



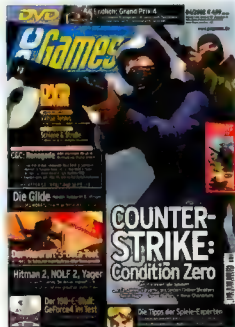
### PC Games 03/2002

#### HIGHLIGHTS

- Die fortschreitende Umstellung von Pappparkts auf DVD-Verpackung rahmen die meisten Spieler positiv ab: 41 Prozent unserer Leser finden die handliche Box elegant und platzsparend. 21 Prozent ist die Verpackung völlig schnuppe, solange das Spiel was bringt. Der Rest schlingt über zerschnittene Anleitungen und allgemein weniger Packungsgröße.
- Computerspieler müssen erkennen: Eine High-End-Grafikkarte wird in den kommenden Monaten unentbehrlich sein. Angekündigte Spiele wie X-tale (heißt inzwischen Far Cry), Unreal Tournament 2003, Creed, The Y-Project (derzeit in der Schwebe), Unreal 2 und Doom 3 bieten Prachtgrafiken, die nur auf teuren GeForce4- oder Radeon-Karten zur Geltung kommen.

#### DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Tropico: Paradise Island (Take 2) 82%
2. UEFA Champions Lg. S. 2001/2002 (Take 2) 73%
3. Command & Conquer: Renegade (EA) 72%



### PC Games 04/2002

#### HIGHLIGHTS

- Habsucht und Intrigen bestimmen den Monat April. Die Wirtschaftssimulation Die Glücke, die eigentlich Die Fugger 3 hätte heißen sollen, wird das Spiel des Monats. Nachträgliches Marketing hat sich auch die Angels in der Casting-Show Popstars entdeckt und weckten das Ikon-will-i-h-Straßen-Raben unter den Jugendlichen. Die waren aber doch nicht so verbannt, dass sie das Spiel zur Show hätten kaufen wollen.
- Mit RTL II wird jeder zum Star. Die mittlerweile bambeldekorierte Popgruppe Bro'Sis wurde wie auch die ho Angels in der Casting-Show Popstars entdeckt und weckten das Ikon-will-i-h-Straßen-Raben unter den Jugendlichen. Die waren aber doch nicht so verbannt, dass sie das Spiel zur Show hätten kaufen wollen.

#### DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Die Glücke (Jowood) 87%
2. Civilization 3 (dt.) (Infogrames) 85%
3. Incoming Forces (Rage) 78%



## Das pralligste Spiel

Jürgen Drews nennt sich so und Sie sollen es werden: In **Der König von Mallorca** betrinken Sie sich hemmungslos, fummeln der holden Weiblichkeit an Bikinis herum und finden das toll – zumindest wenn es nach den Entwicklern geht. Für uns ist dieses unselige Stück Software die Gurke des Jahres.

## Die größte Ähnlichkeit mit einem Screensaver

Viele Spiele des Jahres 2002 beeindruckten durch unansehnliche 3D-Grafik, sparten an Animationsstufen oder tapezierten ihre Umgebungen mit unansehnlichen Texturen. Übertrifft wurde all das nur von **W.A.R. Soldiers**, das mit den wohl trostlosesten Levels des Jahres aufwartet und so aussieht wie der Windows-Bildschirmschoner – sie wissen schon, der mit dem Labyrinth.

## Die massivste Verschiebung

Die Erwartungshaltung erreicht ungeahnte Ausmaße. Jeden Monat gibt es neue Fakten und Gerüchte über **Anno 1503**. Unter anderem, dass es angeblich pünktlich zum 15.03.2002 in den Läden steht. Am 18. März gibt Sunflowers eine Verschiebung auf April bekannt, um dem schließlich der 25. Oktober wird.

## Die dickste Verpackung

Der dritte Teil der Rollenspiel-Serie **The Elder Scrolls** wartet nicht nur mit epischer, sondern in der Special Edition auch mit verpackungstechnischer Breite auf. In Zeiten von schlichten DVD-Hüllen und 20-seitigen Anleitungsheften ist die **Morrowind Special Edition** ein echter Lichtblick.

## Die heißeste Spiele-Braut

Wir wären doch alle gerne Bananen. Um genau zu sein, die Bananen, die Cate Archer in **No One Lives Forever 2** in ihrem Agenten-Handtäschchen trägt, um ihre Gegner abzulenken oder ausrutschen zu lassen. Auch wenn wir dabei an eine andere Art der „Ablenkung“ denken.

## Der überflüssigste Abklatsch

Der inzwischen insolvente Publisher Blackstar veröffentlichte mit **Crazy Designer** eine wenig amüsante Kopie von **Die Sims**, in der Sie als Innenarchitekt tätig werden können. Das Spiel glänzt durch nicht vorhandene Animationsstufen und die stumpfsinnigen Kommentare seiner Charaktere.

## Der sicherste Verkaufshit

**Anno 1503**, lang erwartet und heiß ersehnt, überraschte in seiner Verkaufsversion mit Schönheitsfehlern und einem viel zu hohen Schwierigkeitsgrad. Auf die Verkaufszahlen schlug sich das natürlich nicht nieder: Innerhalb der ersten Woche verkaufte sich das Aufbaustrategiespiel über 115.000 Mal und weist damit das beste Verkaufsergebnis vor, das jemals im Oktober erzielt wurde.

**PC Games 05/2002**

**HIGHLIGHTS**

- Endlich echt- und fühlbarer Frühling. Niemand arbeitet, die gesamte Redaktion geht skaten. Allerdings schleicht mithilfe von Garmadeen oder Testeur. Auch wenn sich die inhaltlichen Neuauflagen gegenüber Tony Hawk's Pro Skater 3 in engen Grenzen halten, zieht uns Tony Hawk's Pro Skater 3 mit einer unerwartet dauerhaften Motivation in seinen Bann.
- Frau Jill de Jong ist das offizielle Lara-Craft-Model. Als Gewinnerin eines Internetausschreibungs Wettbewerbs, der in ganz Europa stattfand und sich über etliche Monate zog, darf sie nun im Rahmen von Tomb Raider 6-Veranstaltungen für die Fotografen posieren. Aussagen über das Spiel darf sie hingegen nicht treffen.

**DIE TOP 3 DES MONATS:**

1. Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision)	91%
2. Jedi Knight 2: Jedi Outcast (Activision)	90%
3. Virtua Tennis (Empire)	86%

**2 CDs + DVD**

**ANNO 1503**

Ab sofort im Doppelpack: 2 CDs + DVD für weiterhin nur € 4,99

**PC Games 06/2002**

**HIGHLIGHTS**

- Der Protest der Spieler gegen die drohende Indizierung von Counter-Strike zeigt Wirkung. Aufgrund zahlreicher Zuschriften nennt die Jugendschutzbehörde so genannte „neue Denkmäler“ in die Prüfung mit auf und lädt zwei Spieler als Sachverständige ein. Diese stürzen das Spiel zwar zum Einsturz, an der Diskussion selbst aber nicht teilnehmend.
- Monate vor Beginn der Fußballweltmeisterschaft haben wir Gelegenheit, die Atmosphäre der japanischen und koreanischen Städten zu testen. Jubelnde Fans sind nämlich die einzig nennenswerte Neuerung von FIFA WM 2002 gegenüber dem Quasi-Vorgänger FIFA 2002. Spielerische Veränderungen muss man hingegen mit der Lupe suchen.

**DIE TOP 3 DES MONATS:**

1. Dungeon Siege (Microsoft)	88%
2. FIFA WM 2002 (Electronic Arts)	85%
3. Heroes of Might & Magic 4 (Infinigames)	81%

**2 CDs + 1 DVD**

**Dungeon Siege**

Ab sofort im Doppelpack: 2 CDs + 1 DVD für nur € 4,99





Da auf viele Features

Da auf viele Features verzichtet wurde, blieb der jüngste Need-for-Speed-Spross hinter seinen Möglichkeiten zurück.



## Der Kinomarkt ist in der Krise

Evil hatte dem Ange  
einiges zu bieten.

## Das am schmerzlichsten vermisste Feature

Neben dem legendären Hallenmodus in FIFA 2002, für dessen Nennung in der April-Ausgabe der betreffende Redakteur rituell gesteinigt wurde, fehlt auch in **Unreal Tournament 2003** so manches Feature. Von dem ehemals angekündigten Einzelspielermodus mit Teammanagement, Erfahrungspunkten und Ligasystem blieb nur eine Reihe herkömmlicher Maps übrig.

## Die abgefahrenste Enttäuschung

Karriere machen, Fahrzeuge kaufen und tunen, Wetten abschließen. Schöne Dinge, die so manches Rennspiel erst fahrensweet machen und die größtenteils ihre Premiere in der **Need for Speed-Serie** feierten. Aus nicht nachvollziehbaren Gründen verzichtete Electronic Arts darauf, diese und viele weitere Features in **Hot Pursuit 2**, den jüngsten Spross der Serie, einzubauen.

## Die dämlichste Spieleverfilmung

Bernd Eichingers Kinoverfilmung von **Resident Evil** legte in amerikanischen Kinos einen Traumstart hin. Was wohl weniger an den dümmlichen Dialogen und der hanebüchenen Story lag als an den hübschen Darstellerinnen Milla Jovovich, Michelle Rodriguez und Heike Makatsch.

## Die dämlichste Filmeverspielung

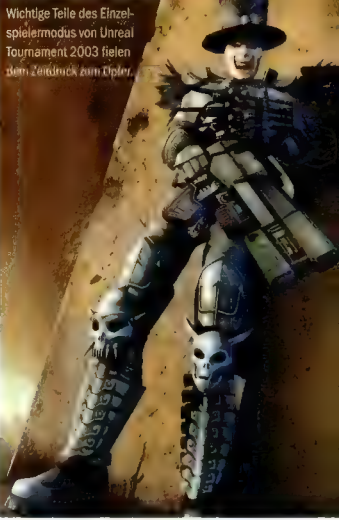
Bruce Willis ist nicht cool. Wenigstens nicht in **Stirb langsam: Nakatomi Plaza**, dem Spiel zum gleichnamigen Kinoerfolg. Die Stimme des Actionhelden erinnert an einen 15-Jährigen im Stimmbruch, seine Waffe an eine Wasserspritzpistole. Denn die Gegner nehmen sich den Spieltitel zu Herzen: Sie gehen selbst im lärmenden Dauerfeuer und aus nächster Nähe so langsam zugrunde, dass man ein ganzes Magazin leer schießen muss.

## Das albernste Schicksal

Richtig hart getroffen hat es das Entwicklungsteam von **Technomage**. Arbeitgeber Sunflowers (**Anno 1503**) entließ die Programmierer, die daraufhin unter neuen Firmennamen das Rachespiel **Geueftu! Dein letzter Tag** entwickelten. Blackstar Interactive sollte das Spiel vertreiben, musste aber mittlerweile Insolvenz beantragen. Ob und über wen **Geueftu!** jemals veröffentlicht werden kann, ist fraglich.

## DAß LACHEN NICHT VERGANGEN

Wichtige Teile des Einzelspielermodus von Unreal Tournament 2003 fielen dem Zeindruck zum Opfer.

[illegible]

## PC Games 07/2002

### HIGHLIGHTS

Es ist mal wieder so weit: In Los Angeles findet die weltgrößte Spielemesse 2002 statt und nicht nur Entwickler und Fachpresse gescheitern. Einmal mehr werden die Jungs aus dem kalifornischen Santa Monica Franchise, während sie es zum ersten Term zu nächsten nächsten Jahr – oder einer wahre Fall im Spielzeugschrank ist es, berichtet. Dieses Jahr stehen ein September 2003, 2. und 3. Command & Conquer: Generals und Command & Conquer: The Lord of the Rings. Der 18. Mai 2002 ist ein bedeutender Tag: die BPRM (BPRM) das große über eine Indizierung von Internet-Site. Auf der ersten öffentlichen Conference werden die Spiele, die die Öffentlichkeit am meisten Aufmerksamkeit erregt. Und das ist es, was nicht mindert. Seit zum Anfang der Bundeskanzlerwahl, hat die Bundeskanzlerin, die eine Nachwahl angekündigt, hat Bundespräsident a. F. von Braunschweig nicht mehr im Bundesrat vertreten.

### DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Morrowind (Ubisoft)	91%
2. GTA 3 (Take 2)	89%
3. Portal (Big Ben Interactive)	86%

**Metal Gear Solid 3: Snake Eater**  
PS3

**The Sims 2**  
Xbox 360

**Warcraft 3: Reign of Chaos**  
PC

**The Sims 2: Open for Business**  
PC

**The Sims 2: FreeTime**  
PC

**The Sims 2: Pets**  
PC

**Need for Speed: Most Wanted**  
Xbox 360

**Neverwinter Nights**

# PC Games 2002

## HIGHLIGHTS

- **Label-Zoo:** LucasArts wird 20 Jahre! Die erfolgreichste Games-Firma leben! Bekannt wurde die Sp. als lustigste PC-Game der Welt durch die Filme Indiana Jones, sondern auch durch Simulationen von X-Wing und Tie Fighter.
- **The Sims sind da:** Die Großstadt-Bewohner mit Menschen-, Nachfahren und Unzogen des Universum vom System werden. Das Spiel durch die virtuelle Werraft 3 eingeführt sich in zwei Wochen weltweit über einem million Mal und avancierte zum am schnellsten verkauften PC-Spiel.
- **Dies ist der 3D:** Es gibt keine 3D-Hat! Die Dekonstruktion von 3D-Games hat begonnen. Wie? Wir umstritten das Thema ist, bewertet eine Umfrage unter 1.000 Besuchern unsere Interessenten, bei der 36 Prozent meinten, dass gute Spiele auch ohne 3D aussehen könnten, während 63 Prozent der Befragten ist nicht dieser verzerrten Mischung.

## DIE TOP 3 DES MONATS

1. Dungenie Serie (Microsoft)	88%
2. FIFA WM 2002 (Electronic Arts)	85%
3. Heroes of Might & Magic 4 (Inforgames)	81%

## Die größte Pleitewelle

Kahlschlag in der Entwickler- und Publisher-Branche: Auch die Spiele-Industrie wurde 2002 von der Konjunktur in Deutschland nicht verschont. Besonders viel Aufsehen erregte der Moorhuhnsturzflug des Neuen-Markt-Unternehmens Phenomenia. Gänzlich von der Bildfläche verschwunden sind: Westka Interactive aus Köln (**The Y-Project**), Funatics aus Mülheim/Ruhr (**Cultures, Zanzarah**), Innocines aus Hannover (**Wiggles**), Trinode aus Bochum (1914:

**The Great War**) und Ikarion aus Aachen (**Hattrick! Wins**). Hoffnung besteht noch bei Blackstar Interactive (**Dragonfarm**) und bei der Babelsberger Firma Terratools (**Urban Assault**). In Frankreich musste Cryo Interactive aufgeben, in Großbritannien löste Infogrames das Microprose-Studio von Geoff Crammond (**Grand Prix 4**) auf. Fishtank Interactive wurde Mitte des Jahres von Jowood aufgekauft. Inzwischen sind die Österreicher selbst ins Trudeln gekommen.

## Die krasseste Engine

Schön, erhaben, bedrohlich: Die Grafik von **Aquanox 2** gehört zum Ästhetischsten, was zurzeit auf einem Monitor zu bewundern ist. Metall- und Spiegeleffekte zieren die Außenhaut der Unterwasser-Boote, die Vegetation auf dem Meeresgrund ist üppig. Verantwortlich für die Pracht ist Massives komplett überarbeitete Krass-Engine, die auch Grundlage des in Entwicklung befindlichen **Spellforce** ist und zukünftig auch für weitere Spiele eingesetzt werden soll.

## Das vermischteste Spielprinzip

Mit Knarren auf Gangster schießen und mit Autos durch eine realistisch simulierte 3D-Stadt brausen – das konnte man in einem Computerspiel noch nie. Bis **GTA 3** erschien und gleich darauf der direkte Konkurrent **Mafia**. Beide Spiele schrammten im PC-Games-Test haarscharf an der 90-Prozent-Hürde vorbei: **GTA 3**



## PC Games 09/2002

### HIGHLIGHTS

- Halo war lange Zeit eines der begehrtesten PC-Spiele überhaupt – bis Microsoft das Entwicklerstudio Bungie aufkaufte und den Titel als Xbox-Zugpferd immer weiter hinausögerte. Inzwischen wurde das Team von Gearbox mit einer Umsetzung für den PC beauftragt, die voraussichtlich im Sommer 2003 erscheinen soll.
- In Zusammenarbeit mit der US-Armee entstand Americas Army: Operations. Das Spiel basiert auf der Unreal-Engine und steht zum Download bereit. Waim folgt: „Eine starke Truppe – Das Spiel zur Wehrlichkeit“
- Lara Croft macht wieder von sich reden. Diesmal aber nicht alleine. In ihrem neuen Abenteuer **The Angel of Darkness** hat sie einen Begleiter: Kurtis. Gerade, jetzt, da die Spiele-Armee erwachsen zu werden beginnt.

### DIE TOP 3 DES MONATS:

1. OFF: Resistance (Codemasters) 87%
2. Eurofighter Typhoon: Op. Icebreaker (Rage) 87%
2. Tactical Ops: Assault on Terror (Infogrames) 82%

FÜR GEWISSE PRÄMIEN  
BEKOMMT MAN JEDE MENGE





wegen der frustigen Speicherfunktion, Mafia wegen der KI, die diesen Namen kaum verdient.

### Das wuseligste Spiel

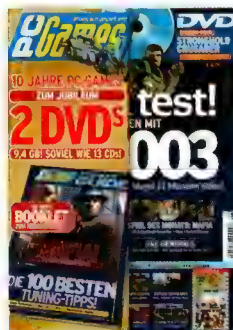
Der diesjährige Wusel-Award geht an **Cultures 2**. Die Met schlüpfenden Wikinger sind so knuffig animiert, dass man sie gerne persönlich kennen lernen würde. Dank individueller

Namen geht das sogar und lässt sie jedem Aufbau-Strategen ans Herz wachsen. Der Quasi-Nachfolger heißt übrigens **Reise nach Nordland**.

### Die unverständlichste Sprachausgabe

Die Einheiten in **Age of Mythology** besitzen eine eigenwillige Phonetik. Wenn Sie die Sprachaus-

**SELBSTZUFRIEDEN**  
Dieser Cultures-Held bekam soeben den Wusel-Award verliehen.



### PC Games 10/2002

#### HIGHLIGHTS

- 48 Stunden mit Unreal Tournament 2003: Christian Müller verputzt das versammelte infogrames-Team zum Fräulein und der Leser erfährt exklusiv erste Fakten über Technik, Waffen und Maps. Außerdem ein Mega-Video-Report mit 23 Minuten UT 2003 pur
- Mafia überrascht mit einer filmreifen Story und cineastischer Präsentation. Davon sind so viele Action-Spieler begeistert, dass es jetzt noch vor UT 2003 zum Spiel des Jahres gekürt wurde
- Happy Birthday, PC Games: Der umfassende Rückblick auf zehn Jahre Spiele- und Heft-Historie erinnert an Highlights und Missgeschicke, beispieleweise Rosas etwas misslungene Zukunftsprognose in der Ausgabe 10/97

#### DIE TOP 3 DES MONATS:

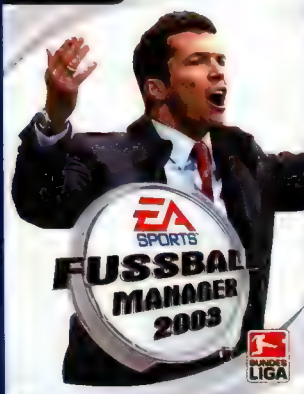
- |                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 1. Mafia (Tave 2 Interactive)       | 89% |
| 2. Das Ding (Vivendi Universal)     | 83% |
| 3. Medieval: Total War (Activision) | 80% |

## FÜR NEUE ABONNENTEN BEKOMMT MAN JEDE MENGE PRÄMIEN

### ➔ GAMER WERBEN GAMER

Einfach einen neuen Abonnenten bringen und eine von unzähligen fetten Prämien kassieren – als kostenloses Dankeschön!

PC CD-ROM



ERSCHEINT 3. QUARTAL 2003 VOR RELEASE ORDERN!



**Conqueror: Generals**

Der neueste Teil des Strategie-Klassikers.  
Prämien-Nr. 002104



**Unreal Tournament 2003**

Referenz-Shooter mit spektakulärer Grafik.  
Prämien-Nr. 002079



**Age of Mythology**

Bruce Shelley's neues Echtzeit-Meisterwerk.  
Prämien-Nr. 002097

### Zum Beispiel Fußball Manager 2003

Endlich wurde das Flehen erhört: Fußball Manager 2003 von EA Sports greift auf die haussigene FIFA 2002-Engine zurück und präsentiert daher Spielszenen in noch mehr als gewohnter Qualität. Original-Lizenzen aller Bundesliga-Klubs und originalgetreuen nachgebauten Stadien sorgen für unmatchbares Samstagmittag-Flair.  
Prämien-Nr. 002143

**PC Games**

<http://abo.pcgames.de>

gabe verstehen, dann sind Sie vermutlich Sprachwissenschaftler mit Schwerpunkt Griechisch, Ägyptisch und Isländisch. Denn die Entwickler haben sich an der Original-Sprache der drei Völker – Griechen, Ägypter und Wikinger – orientiert.

## Das klassischste Adventure

... ist ausgestorben. Fast! Zwei traditionelle Genre-Vertreter tröpfelten dieses Jahr auf den Markt: *Syberia* und *Runaway*. Das Erste muss man nicht,

das Letzte sollte man haben: *Runaway* verbindet klassische Tugenden (Maussteuerung, 2D-Grafik) mit einem verflucht stimmungsvollen Comic-Look und erfrischenen Zwerchfell-Attacken.

## Das nicht indizierte Spiel

Am 16. Mai entscheidet die BPfS unter Vorsitz von Elke Monsen-Engberding, das umstrittene *Counter-Strike* nicht in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Den vor allem in Hinblick auf den Amoklauf in Erfurt überraschenden Beschluss begründet die BPfS, indem sie hervorhebt: „In dem Spiel werden in erheblichem Umfang strategische Vorgehensweisen angeboten, als auch die Möglichkeit, in der Spielergemeinschaft zu kommunizieren.“

## Die schlechteste Sprachausgabe

Spieler-Synchronisationen sind seit jeher ein beliebter Streitpunkt.

Schlecht übersetzte Texte, unmotivierte Sprecher ... es gibt viele Gründe, warum deutsche Fassungen bei den Kunden scheitern. Wie man es nicht machen sollte, zeigt dieses Jahr *Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt*, in dem Ihr Charakter immer wieder das gleiche lustlos intonierte Sprachsample zum Besten gibt und Ihre Gehörgänge malträtiert.

## Unerotischstes Spiel

*Erotica Island* trägt die Erotik zwar im Titel, gibt sich aber redlich Mühe, inhaltlich durch geschmacklose Unterleisungen zu glänzen. Als Möchtegern-Playboy grapschen Sie an Frauen herum oder blasen bereits benutzte Kondome auf. Das hat nun wahrlich nichts mit Erotik zu tun.

## Die brillianteste Rendersequenz

Kollektives Augenreiben beim *Warcraft 3*-Spielen: Die Zwischensequenzen sind so grandios gerendert und mit einem so bombastischen Sound versehen, dass echtes



## PC Games 11/2002

### HIGHLIGHTS

- Der neue E-Sports-Shooter UT 2002 ist da und wird erwartungsgemäß Spiel des Monats. Ärgerlich: Der coole Singleplayer-Modus wurde um einige Optionen gekürzt: Das Team-Management ging flöten.
- Intelestory Anno 1503: Auf acht Seiten werden sämtliche angedachten Features haarklein aufgelistet und bewertet. Anno ist ganz klar das meistverkaufteste Spiel 2002.
- In einer ausführlichen Vorschau wird *Splinter Cell* unter die Lupe genommen. Schade nur, dass kurz danach der Erscheinungstermin bis Januar 2003 verlegt wurde, wir sind nämlich beeindruckt. Das Spiel rund um Sam Fisher wartet mit interessanten Gadgets und starker Grafik auf und könnte zum Spielerteiler werden.

### DIE TOP 3 DES MONATS:

1. Unreal Tournament 2003 (Infogrames) 92%
2. Monowind (DL) (Ubi Soft) 91%
3. Madden NFL 2003 (Electronic Arts) 90%

## ➔ GAMER WERBEN GAMER

Da hat man doch leichtes Spiel: Einen neuen Abonnenten gewinnen und dafür eine von zahllosen Prämien abräumen.



**Anno 1503**  
Lang gesuchter Nachfolger  
des Strategie-Klassikers  
Prämien-Nr. 002088



**Angel of Darkness**  
Lara is back!  
Erweckener, düsterer, cooler.  
Prämien-Nr. 002142



**FIFA Football 2003**  
Jetzt noch besser:  
DIE PC-Fußballeinsimulation.  
Prämien-Nr. 002093



**Spider-Man Collector's Edition (2 DVDs)**  
Der Comic-Held auf DVD  
mit vielen Special Features.  
Prämien-Nr. 002156

ERSCHEINT 1. QUARTAL 2003  
JETZT VORBESTELLEN!



**Splinter Cell**  
Vor Spannung kristalliner.  
Spionage-Thriller.  
Prämien-Nr. 002089



**Gothic 2**  
Epicische Fantasy-Rollenspiel  
mit Traumgrafik  
Prämien-Nr. 002082

TOP-SOUNDSYSTEM



**Creative Inspire 2.1 2400**  
Soundsystem für ungetrübten  
Klanggenuss.  
Prämien-Nr. 002163



**Muse 5.1 DVD**  
Geniale 5.1-Soundkarte  
mit Dolby Digital



Kino-Flair aufkommt. Besitzer der Collector's Edition dürfen die Filmsequenzen auf der beigelegten DVD im 16:9-Format digital verfeinert genießen.

## Der überflüssigste Singleplayer-Modus

Tausende Spieler sind begeistert vom grandiosen Multiplayer-

Modus in **Battlefield 1942**. Umso weniger wird der Singleplayer-Part gespielt. Auf himmlische Bots zu schießen, die zielloos auf einer riesigen Karte herumirren, dafür kann sich niemand begeistern. Herzlichen Glückwunsch, **Battlefield 1942**, zum Prädikat „Der überflüssigste Singleplayer-Modus“!



## PC Games 12/2002

### HIGHLIGHTS

- Georg Vatin, Daniel Kreiss und Jochen Gebauer sind der Liebe, dem Leben und dem Studium gefolgt. An den Schreibtischen nehmen die drei Neuen Platz: Dirk Gooding, David Bergmann und Justin Stolzenberg.
- Fünf Megatests in einer Ausgabe: Age of Mythology, No One Lives Forever 2, FIFA Football 2003, Need for Speed: Hot Pursuit 2 und Anno 1503 machen die PC Games 12/02 zur vorgeschrittenen Weihnachtsgabe.
- In einer Vorschau werden die heiß erwarteten Antarktis- und Fußballmanager-Fortsetzungen verglichen. In den aktuellen Amazon.de-Vorbestellungs-Top 10 führt das etwas unkomplexere Antarktis 4 vor dem Fußballmanager 2003 – das Ergebnis des Duells lesen Sie in dieser Ausgabe.

### DIE TOP 3 DES MONATS:

- |   |     |
|---|-----|
| 1. Age of Mythology (Microsoft)           | 92% |
| 2. No One Lives Forever 2 (at.) (Vivendi) | 90% |
| 3. FIFA Football 2003 (Electronic Arts)   | 90% |

## So einfach kommt die Wunschprämie:

...und ab damit an PC Games, Abo-Service, Postfach 11.09, 53812 Stockdorf. Für Österreich: Lagerstraße 10, 101. Ladeharder Str. 19, A-5081 AWH. Oder bequem online bestellen unter: <http://abo.pcgames.de>

## PC Games im Abo – viele Vorteile auf einen Blick

Praktisch: Die Highlights werden Ihnen per Post geliefert. Die Versandkosten trägt das Verlag. Praktisch: Mehrere Artikel des Monats werden Ihnen kostenlos geliefert. Bei Zahlung per Bankkarte erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos. (Preis: Abonnement PC Games 12/02)



Bitte Coupon einsenden oder einfach und bequem online abonnieren:

<http://abo.pcgames.de>

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiteren COMPUTER-Magazinen.

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo mit DVD** (EUR 55,20/Jahr (+ EUR 4,60/Ausg.), Ausland EUR 58,40/Jahr; Österreich EUR 64,20/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo mit CD-ROM inkl. Bonus-CD** (nur im Abo) (EUR 55,20/Jahr (+ EUR 4,60/Ausg.), Ausland EUR 58,40/Jahr; Österreich EUR 64,20/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) vollversion (EUR 104,40/Jahr (+ EUR 8,70/Ausg.), Ausland EUR 117,60/Jahr; Österreich EUR 118,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Stelle, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-/Fax-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-/Fax-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Die Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS.

## Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:  
Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Bankdaten

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



# Zu Gast bei Legend

Nur wenige Spiele sind es wert, für einen Tag in die USA zu fliegen und bei der Präsentation dabei zu sein. Unreal 2: The Awakening gehört definitiv dazu!

**D**ie Kleinstadt Chantilly im US-Bundesstaat Virginia wäre ein völlig unscheinbarer Ort, wenn da nicht die Nähe zum Flughafen Washington Dulles wäre. Im Minutentakt donnern hier die Flugzeuge über den Himmel und es kommt einem fast so vor, als könne man mit ausgestreckten Armen die Tragflächen der Flieger berühren. Wer sich an den Fluglärm gewöhnt hat, wird nur noch wenig Aufregendes entdecken. Gut 25 Meilen entfernt von Washington DC reiht sich in Chantilly ein Hotel an das nächste, die in der Regel Geschäftsleute oder Touristen während ihres Aufenthaltes in der amerikanischen Hauptstadt beherbergen. Am Abend des 6. November 2002 war auch ein Dutzend Journalisten aus Europa unter den Gästen – und sie kamen aus einem ganz besonderen Grund: Legend Entertainment hatte ins Holiday-Inn-Hotel geladen und zeigte zum ersten Mal eine komplett spielbare Version von **Unreal 2: The Awakening**. PC Games war als einziges Magazin aus Deutschland mit dabei.

Im 300 Quadratmeter großen Konferenzsaal des Holiday Inn flimmert auf 30 Bildschirmen eine Technologie-Demo von **Unreal 2**, während ungeduldige Journalisten zum ersten Mal auf sichtlich angespannte Entwickler treffen. Bob Bates, Studio-Chef bei Legend Entertainment, trägt einen seiner typischen Strickpullover und nippt an einer Diät-Cola. Dem schüchternen Leveldesigner Scott Dalton steht die Nervosität

ins Gesicht geschrieben; sein Blick schweift unruhig durch den Raum, während Produzent Glen Dahlgren mit den PR-Managern von Infogrames noch mal über den Event spricht. Was ist mit den Journalisten, fehlt da noch jemand? Ist auch die richtige **Unreal 2**-Version auf den Rechnern? Sind alle PCs in Ordnung? Ganz anders Cliff Bleszinski von Epic Games: Mit orange

## Im Konferenzsaal herrscht der Ausnahmezustand

gefärbten Haaren sitzt der Chef-Designer (Spitzname ClifffyB) von **Unreal** und **UT 2003** lässig auf einem Stuhl. Nur einer fehlt: Mike Verdu, einer der Gründer von Legend. Verdu war bis vor kurzem noch Produzent von **Unreal 2**, hat kürzlich den Job gewechselt und arbeitet nun für Electronic Arts an

einem Strategiespiel. Die gesamte Verantwortung liegt seitdem bei Dahlgren und er ist auch der Erste, der am 7. November 2002 um kurz nach 12 Uhr das Wort ergreift: „Willkommen bei der Präsentation von **Unreal 2: The Awakening**!“

30 Minuten später interessiert hier niemanden mehr, was die Entwickler zu erzählen haben. Während Dahlgren und Dalton an einem PC sitzen und abwechselnd Spielszenen kommentieren, die per Beamer auf eine große Leinwand geworfen werden, herrscht der Ausnahmezustand: Jeder hier im Raum will sich einen Platz sichern, nicht zuschauen müssen, selber spielen. Wir haben Glück und können sofort loslegen. Eben noch schnell die Tastaturbelegung umkonfigurieren, dann geht's los: Die düstere Einleitung erinnert an den Film **Alien 2** ... ob die BPJM mit den Gewaltszenen einverstanden ist? Schnitt: Eine Raumfähre fliegt über den Monitor, landet in der





**MATERIALSCHLACHT** Die Marschälle sind bereit für den Event 3D High-End-PC zur Verfügung. Entsprechend längen die Maße etc., bis die PCs wieder in Transport-Kästen verpackt werden.



**ES IST ANGERICHTET** Bei einem Abendessen hatten die Journalisten die Möglichkeit, noch einmal mit den Unreal-2-Entwicklern zu plaudern.



**HIN UND WEG** Knapp 30 Journalisten aus aller Welt waren angereist, um bei der Präsentation von Unreal 2 dabei zu sein. Gespielt wurde den ganzen Tag.



**TALKRUNDE** Bei einem lockeren Gespräch erklärte Cliff Bleszinski (unten rechts, rote Haare), wie sich die Zusammenarbeit zwischen Legend und Epic gestaltete.

Nähe einer Basis. Aus der Fähre klettert die Hauptfigur von **Unreal 2**: John Dalton, Ex-Marine und jetzt Marshal der Terran Confederate Authority. Endlich werden Tastatur und Maus freigegeben, anschließend spazieren wir durch eine hübsche Raumbasis, staunen über hochauflösende Texturen (obwohl zusätzliche Detail-Texturen angeblich noch nicht eingebaut wurden) und betrachten die detaillierten Modelle der Marines von allen Seiten. Nach einem Smalltalk mit dem Marines-Kommandanten Hawkins folgt uns Drill Instructor Raphael, ob er uns die Steuerung, die Unter-

## Unreal 2: The Awakening scheint tatsächlich ein **grandioser Ego-Shooter** zu werden.

schiede zwischen den Waffensystemen und deren korrekte Bedienung beibringen soll. Das wollen wir uns natürlich nicht entgehen lassen, auch wenn wir so was schon zimal in anderen Shootern durchgezertzt haben. Mitten in einem Test-Duell mit Drill Instructor Raphael klopft uns jemand auf die Schulter: „Hallo, ich bin aus Neugier einfach mal vorbeigekommen.“ Matthias Worch steht hinter uns – Senior Leveldesigner und gebürtiger Essener. „Mit diesem Level hab ich

mir übrigens ziemlich viel Mühe gegeben“, sagt Worch, während er auf den Monitor zeigt. „Hoffentlich gefällt’s dir.“ Das tut es tatsächlich, und auch ein weiterer Level des Deutschen hat es uns angetan: die Atlantis. Das Raumschiff ist die fliegende Heimat des Protagonisten von **Unreal 2: The Awakening**. Im Grunde wenig mehr als ein restaurierungsbedürftiger Haufen Schrott, wird hier der Großteil der Story erzählt. Wie viel Arbeit in diesem Level steckt, merken wir erst, nachdem wir gut 20 Minuten durch das kleine Schiff gewandert sind und dabei immer wieder neue Sachen entdeckt haben. „Die Atlantis war ursprünglich nicht so detailliert geplant“, lässt uns Matthias wissen. „Als ich dem Rest des Teams meine Idee von diesem Raumschiff als Ruheraum und Mittelpunkt der Story erzählte, waren die meisten wenig begeistert. Aber ich wollte einfach echtes **Wing Commander**-Feeling

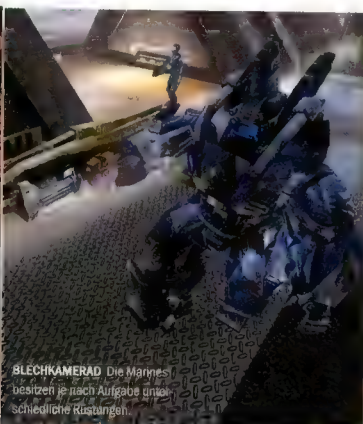
reproduzieren: Zwischen den Missionen mit anderen Charakteren reden, Entscheidungen treffen und einfach ein wenig von der Action relaxen. Scheinbar ist mein Konzept voll aufgegangen, sonst wärs du ja nicht so lange durch die Atlantis spaziert.“ Worch lacht, und er hat allen Grund dazu. **Unreal 2** scheint tatsächlich ein grandioser Ego-Shooter zu werden.

Irgendwann im Laufe des Tages werden Snacks serviert, doch kaum einer nimmt davon Notiz. Wer es dennoch wagt, sich von seinem Platz zu erheben und ein Sandwich oder eine Cola zu holen, wird hart bestraft. So wie wir. Ein kauziger kleiner Mann mit Brille, wüstem Haar und 10 cm langem Ziegenbart, der ein bisschen wie Catweazle aus der Wäsche schaut und sich auch so bewegt, hat sich auf unserem Platz niedergelassen. Er spielt **Unreal 2**. Auf den Platzdiebstahl hingewiesen, antwortet er nur „Oh, I’m sorry“ ... und



## AUSGEKNOCKT

Der Minenarbeiter wurde vom dem Skanngis nicht von hinten erledigt.



**BLECHKAMERAD** Die Marines besitzen je nach Aufgabe unterschiedliche Rüstungen.



**LUFTANGRIFF** Ein Skanngis versucht uns mit einem gewaltigen Hechtsprung zu überwinden.



**KNALLEFFERT** In diesem Bild kommt das Partikeleffekt-System von Unreal 2 besonders gut zur Geltung.

macht seelenruhig weiter. Wir schauen zu Matthias, aber der zuckt mit den Schultern und winkt uns rüber. „Ich kann euch die wichtigsten Sachen auch noch nach dem Abendessen auf meinem neuen Dell-Laptop zeigen. Unreal 2 läuft da problemlos.“ Na, ein Glück.

Beim anschließenden Abendessen mit den Legend-Leuten herrscht Feier-Stimmung. Zusammen mit Matthias Worch, Scott Dalton und vier weiteren Legend-Mitarbeitern sitzen wir an einem Tisch; es wird gescherzt und gelacht und zwischen Lachschäppchen und Spaghetti über Gott und die Welt geredet. Ted Warlock (Animator), der links von uns sitzt, erzählt eine Anekdote nach der anderen. Beispielsweise über die Nürnberger Familie, bei der er im Rahmen eines Austausch-Programms für Schüler zu Gast war und die den Winter über kaum heizten, sondern lieber mit dicken Pullis und Socken ins Bett gingen. Irgendwann gegen 21:00 Uhr Ortszeit löst sich die fröhliche Runde nach und nach auf. Auf dem Weg zu unserem Hotelzimmer treffen wir Dahlgren ein letztes Mal. Ob uns Unreal 2 gefallen hat, und wenn ja, was genau? „Alles, einfach alles.“ lautet unsere Antwort.

## Interview mit Cliff Bleszinski von Epic Games

Cliff Bleszinski dürfte allen Unreal-Fans durch seine Arbeit an Unreal und UT 2003 ein Begriff sein. Der etablierte Star-Designer hat zudem immer was zu erzählen – wie unser Interview beweist.



**DUKE-NUKEM-FAN** Cliff Bleszinski von Epic Games ist erklärter Duke-Fan.

**PC Games:** Wie viel Einfluss hattest du oder jemand anderes von Epic auf die Entwicklung von Unreal 2: The Awakening?

**Bleszinski:** „Legend Entertainment hatte von Anfang an völlige Freiheit, schließlich produzieren sie und nicht Epic das Spiel. Viel mehr als Tipps und Anregungen gab es von unserer Seite also nicht. Glen Dahlgren und der Rest von Legend sind ja keine Anfänger. Die wissen ganz genau, wie man gute Spiele macht und eine interessante Geschichte erzählt.“

**PC Games:** Gab es denn während der Entwicklungsphase keine Meinungsverschiedenheiten zwischen Epic Games und Legend Entertainment?

**Bleszinski:** „Sicher. Allerdings weniger zwischen den beiden Firmen, sondern zwischen traditionellen Shooter-Fans und jenen, die neben der Action auch eine spannende Geschichte erzählen bekommen möchten. Ein gutes Beispiel dafür ist die Entscheidung gegen einen namenlosen Protagonisten. Der Held in Unreal 2 heißt John Dalton, hat eine Stimme und eine bewegte Vergangenheit. Der Spieler wird sich dadurch viel besser mit John identifizieren, seine Probleme verstehen. Als ich einigen Leuten bei Epic zum ersten Mal von dieser Idee erzählte, erntete ich Kommentare wie: „Oh Gott, ihr wollt Duke Nukem kopieren?“ Und ich sagte nur: „Hey ... es gibt auch noch andere Charaktere als Duke Nukem, die sich für einen Ego-Shooter eignen.“

**PC Games:** Was unterscheidet deiner Ansicht nach Unreal 2 von anderen Ego-Shootern? **Bleszinski:** „Nach Half-Life reicht es einfach nicht mehr, ein Actionspiel nach Schema F zu machen. Monster plätten, Schalter drücken und die Welt retten macht vielleicht kurzzeitig Spaß, aber auf Dauer wird's langweilig. In Unreal 2 versuchen wir, das typische Shooter-Design mit neuen Elementen und glaubwürdigen Charakteren aufzuwerten. John Dalton ist nämlich nicht allein da draußen – es gibt eine Menge anderer Personen mit unterschiedlichen Motiven, mit denen der Spieler im Laufe der Story konfrontiert wird. Aber ihr werdet es ja bald selbst erleben.“



# FRITZ!

## ISDN

# FRITZ!

ISDN

Gute Nachricht für smarte Surfer!  
Mit ISDN in nur 10 Online-Stunden\*:

15.000 oder 4.000 oder 400

Mails  
versenden

Internet-  
seiten laden

MB Daten-  
download

Berechnung unter [www.avm.de/smart-surfer](http://www.avm.de/smart-surfer)

## Pole Position

**FRITZ! – der ISDN-PC-Controller  
zum Surfen, Mailen, Faxen**

Gehen Sie mit dem schnittigen Snowboard im Internet an den Start: Mit **FRITZ!** kommen Sie nicht nur bequem ans Ziel, sondern überall hin. Auf Wunsch können Sie sich Fax- und Sprachnachrichten sogar als E-Mail nachsenden lassen!

Die richtige Kommunikationssoftware bekommen Sie gleich komplett dazu – inklusive automatischer Providerwahl, der neuen Archivfunktion und noch mehr Kontrolle über ein- und ausgehende Verbindungen. Mit **FRITZ!** sind Sie im Handumdrehen fit für ISDN und Internet – bauen sich auf Ihrer Homepage einen eigenen Internet-Iglu und rodeln mit ISDN-Speed durchs Netz. Auf Wunsch auch mehr als doppelt so schnell mit Kanal-bündelung und Datenkompression!

Ob **FRITZ!Card PCI**, **FRITZ!Card PnP**, **FRITZ!Card PCMCIA** oder **FRITZ!Card USB** – immer der richtige ISDN-PC-Controller.

Fragen Sie einfach eiskalt nach der **FRITZ!Card** im guten Computerfachhandel, bei Media Markt, Saturn Hansa, ProMarkt, Karstadt oder Vobis.

Übrigens, brandaktuelle Software-Updates und alle Treiber gibt's kostenlos über das AVM Data Call Center (ISDN-Direkteinwahl) oder gleich im

Web: [www.avm.de/fritz](http://www.avm.de/fritz)

**NEU!**

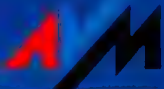
FRITZ!Card ab

**79,- €**

unverbindliche Preisempfehlung  
inkl. MwSt.

[www.avm.de](http://www.avm.de)

High-Performance Communication by...

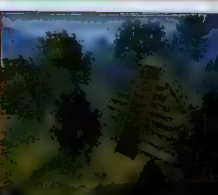
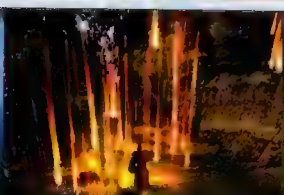
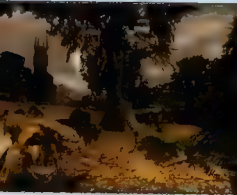


AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, [www.avm.de](http://www.avm.de)

Wussten Sie, dass mit KEN! und nur einer FRITZ!Card Ihr ganzes Team surfen, mailen und faxen kann? Mit KEN! kommt ISDN und Internet an alle vernetzten PCs – einfach, sicher und schnell!

\* Berechnungsgrundlage: 1 durchschnittliche Mail = 25 KB, 1 durchschnittliche WWW-Seite = 100 KB, Fast Internet over ISDN mit bis zu 240 KB/s. Beispielrechnung unter [www.avm.de/smart-surfer](http://www.avm.de/smart-surfer)

# GOthic II





# Das Rollenspiel-Epos ist zurück!

„DIE NEUE ROLLENSPIEL-REFERENZ!“  
PC ACTION 12/02



„ES IST GRÖßER, DETAILLIERTER, STIMMIGER.  
... IM NOVEMBER STEHT EIN ROLLENSPIEL-  
HIGHLIGHT IN DEN HÄNDLERREGALEN.“  
PC GAMES 09/02

„DAS ZUR ZEIT BESTE ROLLENSPIEL“  
BRAVO SCREENFUN 12/02



„EIN GEWALTIGES EPOS“  
ONLINE MAGAZIN GAMESWEB.COM 03.10.02

[www.gothic2.de](http://www.gothic2.de)



JoWood  
Productions



# Vietcong

**I**m Vietnamkrieg ist für Helden und Rambo-Typen kein Platz. Wer hier überleben will, muss vor allem eines sein: vorsichtig. Das Entwicklerstudio Pterodon versucht im Taktik-Shooter **Vietcong**, diese spannungsgeladene und bedrohliche Situation auf dem Monitor zu erzeugen. Dabei verlassen sich die Tschechen neben einer gelungenen 3D-Sound-Unterstützung vor allem auf ihre leistungsfähige Grafik-Engine. Die zeichnet spielend dichte Urwälder, aber auch weite Landstriche mit Reisfeldern und kleinen Dörfern. Neben der dichten Vegetation schauen vor allem die Spielermodelle mit ihren gelungenen Gesichtsanimationen sehr gut aus.

Entwickler ..... Pterodon  
Anbieter ..... Take 2  
Termin ..... 1. Quartal 2003



# VORSCHAU

## STRATEGIE

### Rise of Nations.....42

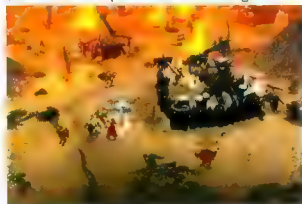
Das nächste Strategiespiel von Microsoft bietet eine Mischung aus Civilization und Command & Conquer.

### Sim City 4.....40

Maxis besinnt sich nach dem unglaublich erfolgreichen Die Sims wieder auf eine Städtebau-Simulation.

### Spellforce.....36

Ein 3D-Echtzeit-Strategiespiel mit der Aquanox-Engine, das in Deutschland produziert wird? Sachen gibt's!



## ACTION

### Rainbow Six: Raven Shield.....50

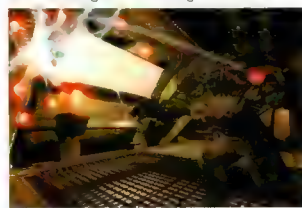
Dank Unreal-Grafik macht Terroristenjagen im neuen Rainbow Six-Ableger wieder außerordentlich viel Spaß.

### Splinter Cell.....48

Der Monat der Unreal-Engine: Auch Sam Fishers Abenteuer werden mit Epic's 3D-Technologie in Szene gesetzt.

### Unreal 2: The Awakening.....44

Beim großen Unreal 2-Event in Washington war die PC Games als einziges deutsches Magazin mit dabei!



## ABENTEUER

### Knights of the Old Republic.....52

Rollenspiel-Fans aufgepasst: Die Macher von Baldur's Gate entwickeln einen Titel im Star-Wars-Universum.

## SPORT

### Flat Out.....54

In Bugbears neuem Fun-Rennspiel erleben Sie neben dem Renngeschehen auch eine packende Story.

CHILL OUT In der 360°-Perspektive genießen Sie freie Rundumsicht – inklusive solch idyllischer Sonnenuntergänge.



# Spellforce

Volker Wertich kann auch anders:  
Nach Siedler 1 und 3 folgt ein **pracht-**  
**voller Crossover aus Warcraft 3**  
**und Dungeon Siege. Und die Engine?**  
Die ist von Aquanox 2. Wirklich!

**D**as uns umgebende Waldchen ist von grimm'scher Qualität: Da würde man sich nicht wundern, wenn wir unterwegs ein Knusperhäuschen entdecken oder Rotkäppchen hinter der nächsten Tanne beim Rotwein-Bechern ertappen würden. Doch die Idylle endet jäh, als hinter uns ein ohrenbetäubender Lärm aufbrundet. Se-

kunden später donnert ein Rudel Wildschweine an uns vorbei, verfolgt von knurrenden Wölfen – Showtime im Märchenwald. Volker Wertich nickt zufrieden. Ein halbes Jahr lang schwieg er eisern, hat sich mit seinen Mitarbeitern in seinem Büro in Ingelheim (bei Mainz) verbarrikadiert; das letzte **Spellforce**-Lebenszeichen stammt vom Mai, wo der

Genre-Mix auf dem Joowood-E3-Stand in Los Angeles als Weltnummer vorgestellt wurde. Weltneu an **Spellforce** ist in erster Linie das Spielprinzip, das aus mehreren Bestsellern zusammengeborgt wurde: Von **Dungeon Siege** die Echtzeit-Gefechte in kleinen Gruppen. Von **Warcraft** die Aufbau- und Echtzeit-Komponente. Von Shiny's ewigem Geheimtipp **Sacrifice** das Kreaturen-Erschaffen an Monumenten. Von **Heroes of Might & Magic** das Helden-System. Und von Massive in Mannheim die Krass-Engine, die man dort zwar in erster Linie fürs hauseigene **Aquanox 2** (Test auf Seite 98) entwickelt hat, die aber ganz offensichtlich mehr kann als nur Wasserblasen und Seetang berechnen. Für Phenomic-Chef Wertich ist die Krass-Engine optimal –

„extrem flexibel“ und „hoch performant“. Auf Deutsch: Das Ding kann riesige Landschaften und jede Menge Figuren darstellen, quer durch alle Auflösungen und Detailstufen. Da bleiben sogar genügend Leistungspölsterchen, um Echtzeit-Schatten darzustellen, die durchs Laub schimmern. Oder Tag-und-Nacht-Wechsel.

Anders als in **Warcraft 3** oder **Age of Mythology** begleiten Sie Ihre Hauptfigur von Anfang bis Ende durch eine Welten-Wiedervereinigungs-Story, indem Sie Fähigkeiten steigern, Gegenstände einsammeln und Aufgaben erledigen. So richtig Sinn macht so ein System natürlich nur in so genannten persistenten Welten, die derzeit bei Spielern und Entwicklern schwer angesagt sind – denken Sie nur an **GTA 3**, **Mafia**, **Mor-**

**IM KREIS GEDREHT**  
Die 360°-Rundumsicht offenbart die Fluchtmöglichkeiten vor den angreifenden Orcs.







**WEHRHAFT** Diese Orc-Siedlung ist ein harter Brocken – herbei-gezauberte Meerkolklumpen unterstützen unsere Helden.



**LICHT AN!** Der Heiligschlichter beleuchtet die Umgebung, was unseren Einheiten Sichtweiten-Vorteile bei Nachts verschafft. Im Hintergrund warten die Elfen-Schützen.



**WILLKOMMEN IM CLUB** An Monumenten wie diesem beschwört der Avatar begleitende Helden und Kampf-Einheiten.



**HOT PURSUIT** Geskriptete Ereignisse wie diese „Keller-vs.-Wölfe“-Verfolgungsjagd überraschen den Spieler.

rowind oder Gothic 2. Man erledigt hier ein Questchen, schwätzt dort mit einem alten Bekannten (der vor 20 Spielstunden in die Story eingeführt wurde) oder schaut sich einfach die Gegend an – alles in ein und derselben Umgebung. Auch das **Spellforce**-Land ist so eine persistente Welt; die Regionen – vom besagten Märchenwald über Sümpfe und Gebirge bis hin zu Vulkanwelten – sind durch Portale miteinander verbunden. Zur Vermeidung unnötiger Fußmärsche darf man, einen Teleportations-Zauberspruch vorausgesetzt, von einer Region zur anderen warpen. Cut-Scenes und Dialoge laufen **Warcraft** 3-gleich mitten in der Spielwelt ab.

Den Avatar lotst man klickend durch die Gegend – am besten aus der Iso-Perspektive,

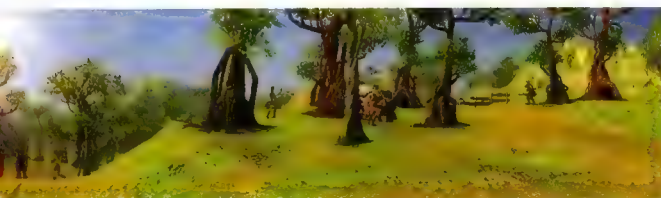
der Übersicht wegen. Weil das **Diablo**-ähnliche Goblin-Totklicken allein keinen Spaß macht, kann sich unser Held an Monumenten bis zu fünf männliche oder weibliche Helden

**Der Avatar bleibt nicht lange Single: Mit fünf Helden zieht er in die Schlacht.**

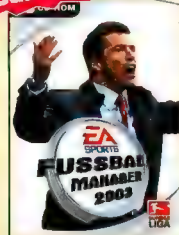
herbeimaterialisieren, die ihn fortan begleiten und verteidigen. Für erledigte Drachen oder Medusen gibt's dann Erfahrungspunkte, Runen und neue Zaubersprüche; das beim Zaubern verbrauchte Mana regene-

riert sich automatisch. Kampf-, Verteidigungs-, Nah- und Fernkampfwerte steigen analog zur Erfahrung und profitieren von Waffen, Artefakten und Rüstung mit fördernden Attributen. Wie immer gilt: Nur wer sich frühzeitig auf eine der sechs Magie-Arten (Helle-, Schwarze-, Elementarmagie usw.) spezialisiert, bringt es zur Meisterschaft.

Wenn Sie Helms-Klamm-ähnliche Schlachten durchstehen wollen, reichen Courage und ein paar Feuerbälle natürlich nicht aus. Dann sollten Sie zunächst ein Basiccamp einrichten, für das Ihre Arbeiter (die genauso wie Helden und Kampfeinheiten an Monumenten beschwört werden) Holz, Erze und Steine herbeischleppen. Im weiteren Verlauf entstehen sogar Tempel- und Ver-



**Neue Games** für den PC bei **jpc**



**EA Sports Fußball Manager 2003**  
Mit konkurrenzloser 3D-Grafik!  
Best.-Nr.: **613 77 21 € 43,99**



**Anstoss 4**  
Der Fußballmanager präsentiert Fußball lebendig wie nie zuvor!  
Best.-Nr.: **611 49 07 € 44,99**



**Morrowind Tribunal**  
**Add On** für die englische Version.  
Best.-Nr.: **623 62 63 € 29,99**

Direkt bestellen unter:  
**www.jpc.de/spiele**

Bestellen rund um die Uhr  
☎ 0180/525 17 17 (dmi, 0,12 €/Min.)

**jpc-schallplatten**  
Versandhandels-ges. mbH  
Lübecker Straße 9  
49124 Georgsmarienhütte

Lieferungen innerhalb Deutschlands ab 50,- € porto und verspekt. längstezeitraum, darüber wird ein Versandanteil von 2,99 € berechnet.

**jpc**

Mehr als 1.400.000 Spiele,  
CDs, DVDs & Bücher zum  
Aussuchen und Bestellen.



deutet auf die Rasse hin – Fachwerkhäuser stammen in der Regel von Menschen.

teidigungsanlagen – vorausgesetzt, man hat die entsprechenden Baupläne, die man erlegten Gegnern abknöpft. Weil Menschen gute Schmiede, aber lausige Bergwerker sind, gibt es in **Spellforce** gleich sechs verschiedene Rassen, die Sie anheuern: Zwerge, Orcs, Trolle, Dunkelfelfen, Elfen und eben Menschen. Nicht jede Rasse verträgt sich mit jeder anderen – seien Sie also vorsichtig, wenn Sie Wichte und Elfen gleichzeitig beschäftigen, sonst gibt's schnell Raufereien. Die Zahl der Gebäude variiert zwischen 15 bei den tumben Trolle und 25 bei den

geschickten Menschen – angesichts solcher Werte wird klar, dass **Spellforce** in der Tat nicht nur Echtzeit- und Action-Rollenspiel, sondern auch Aufbau-Strategiespiel sein will. Und das nicht nur offline, auch wenn Wert mit seinen Multiplayer-Plänen nicht so richtig rausrücken will: Eine Online-Welt à la Battle.net mit Ranglisten und Turnieren? „Warum nicht ...“ Oder doch lieber ein richtiges Massive-Multiplayer-Strategiespiel? „Denkbar.“ Priorität hat jedoch der Einzelspielermodus.

**Spellforce** ist eines dieser Spiele, bei denen man dem

## Eleganter kämpfen

Wie behält man im Eifer des Gefechts den Überblick? Für **Spellforce** wurde eine neue Steuerungsmechanik entwickelt.

Mit einer Taste wechseln Sie bequem von der übersichtlichen Iso- in die 3rd- oder 1st-Person-Ansicht – jederzeit, auch während eines Kampfes. Aus den Augen des Helden wirken Gefechte natürlich gleich noch mal so dramatisch. Die Steuerung stellt bisherige Maßstäbe auf den Kopf: Anders als üblich, bestimmt man nicht zuerst den Zauberspruch und wendet ihn dann auf den Gegner an. Stattdessen bestimmen Sie, welchen Gegner Ihre Truppen angreifen sollen, und wählen dann aus den angebotenen Zaubersprüchen den passenden aus. So lässt sich auch ein Angriff mit Dutzenden von Einheiten sehr effektiv sowie zeit- und klicksparend handhaben – noch dazu, weil Heilsprüche automatisch ausgeführt werden.



Vorfürer am liebsten die Maus aus der Hand reißen möchte und selbst Goblins vorzocken möchte, so toll sieht die Grafik aus, so einfach erscheint die Steuerung. Bei allen positiven Vorzeichen bleiben zwei Fragezeichen: Erstens, ob die spielerische Vielfalt nicht zu viel des Guten ist – aus den Ideen, die in **Spellforce** stecken, machen andere Teams drei Spiele. Und zweitens: Ist der Juli 2003 ernst gemeint, verbleibt gerade mal ein halbes Jahr – und das ist angesichts der ehrgeizigen Ziele ein sehr knapper Zeitraum. Wertlich ist

zwar Workaholic, aber auch Perfektionist und wird kein unfertiges Spiel abliefern – schon den Auftrag für **Die Siedler 4** hat er abgelehnt, weil Blue Byte das Spiel bis Weihnachten 2000 durchdrücken wollte. Tatsächlich war das Anfang 2001 erschienene Spiel dann alles andere als fehlerfrei. **Spellforce** soll rund werden und es den Blizzard zeigen – made in Ingelheim/Rhein, made for Weltmarkt. Zumindest einen Punkt kann er auf seiner Check-Liste schon jetzt abhaken: Die Wildschwein-Stampede funktioniert einwandfrei.

PETRA MAUERÖDER

### ON-ACT-MANÖVERE

Unsere Arbeiter schleppen Baustämme ins Sägewerk. Rechts oben: ein Monument.



## Phenomic? Nie gehört!

Sauerkirschen, Rotwein, PC-Spiele: **Spellforce** entsteht in Ingelheim am Rhein.

**Spellforce** ist das erste Spiel des 30-köpfigen Phenomic-Teams. Den Chef kennt man: Vor ziemlich genau zehn Jahren hat Volker Werth die Holz fällenden und Getreide erntenden Siedler erlunden und damit den „Wusel-faktor“ als Benchmark für Aufbau-Strategiespiele mit herumwuselnden Figuren etabliert. Nach einer mehrjährigen Auszeit engagierte ihn Blue Byte 1997 für die dritte **Siedler**-Folge. Dann hatte es sich ausgesiedelt – an den Folgen 2, 4 und 5 (derzeit in der Mache) war und ist Werth nicht beteiligt. Stattdessen tüftelt er seit zwei Jahren an **Spellforce**.

### ERSTES PHEMIC

Nach dem mehrstündigen Reinschnuppern bin ich noch neugieriger, wie man so viele Genre-Einflüsse letzten Endes vernünftig in einem einzigen Spiel unterbringt. Falls **Phenomic** wie schon **Blizzard** rechtzeitig die Feature-Bremse zieht, entsteht hier ein Spiel von **Warcraft 3-Dimensionen**. Vormerken!

PETRA MAUERÖDER

Entwickler..... Phenomic  
Anbieter..... Jowood  
Termin..... Juni 2003





# Verewigen Sie sich in der Neuen Welt!

Schließen Sie sich den Römern, Mayas, Wikingern oder Trojanern an und bewältigen Sie strategisch mit Ihrem Volk gefährliche Herausforderungen auf einer spannenden Abenteuerfahrt über die Weltmeere. Durchstreifen Sie die verschiedensten Szenarien in noch nie da gewesener Grafik und überwinden Sie ungeahnte Hindernisse zur Macht über die Neue Welt.

- 4 neue Kampagnen mit jeweils 5 spannenden Missionen.
- Reale Mythen und Legenden, die sich nahtlos in die Siedler-Realität einfügen.
- 25 brandneue Maps in einem atemberaubenden Look.
- Zufallskartengenerator und voll spielbares Trojaner-Volk.

Und das alles in exzellenter Qualität zu einem einzigartigen Preis.



Benötigt:  
Originalversion von „Die Siedler IV“



© 2002 Blue Byte Software. Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Blue Byte Software.  
Blue Byte Software ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ubi Soft Entertainment. Blue Byte Software ist ein Unternehmen von Ubi Soft Entertainment.



[www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)



[www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)



# Sim City 4

Aufbau-Strategiespiele sind in 3D nicht zu machen? Sehen blockig und hässlich aus? Dann schauen Sie sich DAS mal an ...

**E**s gibt Dinge, die haben sich bewährt und sind daher seit über einem Jahrzehnt nahezu unverändert: Nehmen Sie das PC-Games-Logo. Die Zusammensetzung eines Big Macs. Oder eben die Zonen von **Sim City** – denn die sind mit dem Ur-**Sim City** immer noch völlig identisch: Wohnungen, Gewerbegebiete, Industrie. Was sich hingegen brachial verändert hat, ist die Technik: **Sim City 4** saugt Prozessoren, Speicherriegel und Grafikkarten bis zum Gehrüchtmehr aus, um 3D-Städte mit einer unglaublichen Detailfülle darzustellen. Besonders faszinierend: In jeder Zoomstufe sieht die Welt von **Sim City 4** gestochen scharf aus. Wenn Sie ganz nah ranzoomen, können Sie sogar hüpfseilischwappende Kinder im Schulhof und pressluftthämmernde Arbeiter auf Baustellen beobachten; Passanten gehen auf den Bürgersteigen spazieren

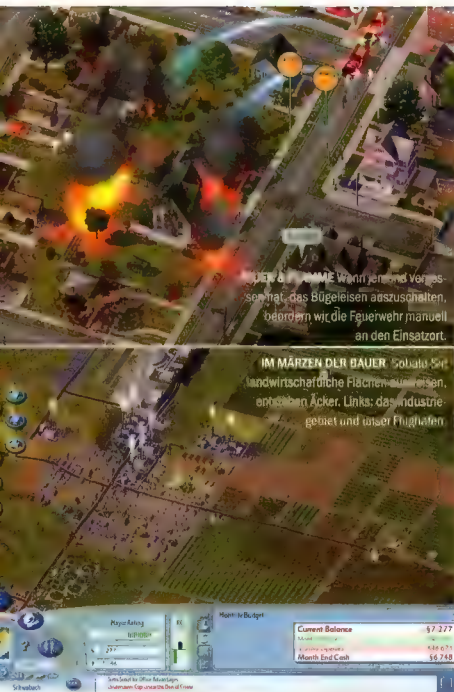
und bilden Menschentrauben, sobald ein neues Einkaufszentrum eröffnet wird. Und nachts sind die Fenster hell erleuchtet, während Autos mit grellen Scheinwerfern durch die Stadt breiten – kein Zweifel: **Sim City 4** ist das technisch derzeit aufwendigste Aufbau-Spiel.

Eine Neuheit in **Sim City**: Bevor Sie Bürgermeister werden, suchen Sie sich zunächst eine geeignete Parzelle einer Landkarte aus; die gibt es in verschiedenen Größen und Formen – mit Seen, Flüssen, Gebirgen oder Ebenen mit viel Platz zum Bauen. Ausgebaute Städte docken Sie später aneinander an, damit Verkehrswege sowie Wasser- und Energiesysteme voneinander profitieren. Vor dem ersten Spatenstich bearbeiten Sie Ihre Region noch mit dem so genannten Terraforming-Werkzeug, mit dem sich die Landschaft beliebig editieren lässt.

Anschließend wird's typisch simcity: Schnell sind Kraftwerke und Kläranlagen gebaut, Strommasten und Wasserröhren verlegt. Zwischen den Straßen weisen Sie Bauzonen aus, die Gebäude entstehen dann automatisch. Mit Autobahnen, U-Bahn- und Bushaltestellen beugen Sie dem Verkehrsinfarkt auf den Straßen vor. Polizei und Feuerwehr eilen bei Aufständen und Bränden zu Hilfe, während Krankenhäuser die Lebenserwartung der Sims steigern. Wie die Stadtsimulation selbst ist auch das Schulsystem wesentlich komplexer geworden: Grundschule, High School und College unterrichten verschiedene Generationen – es dauert Jahre, bis sich Schulen, Förderprogramme, Museen und Bibliotheken auf das Bildungsniveau auswirken. Per Schieberegler reguliert man elegant die Zahl der Lehrer und den Einzugsbereich des Schulbusses.

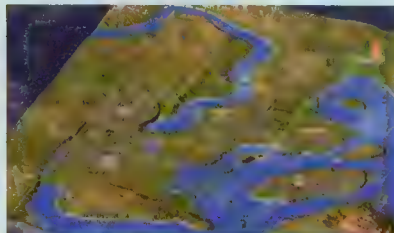
Bald reihen sich Villen mit Swimmingpool und Garten entlang der Alleen. Den Besserverdienenden dürfen Sie natürlich deutlich mehr Steuern abknöpfen als Neubürgern, die sich ihr Häuschen am Stadtrand vom Munde abgespart haben. Sind die Wege ins Büro oder zum Kindergarten zu lang, die Luft verschmutzt oder die Abgaben zu hoch, werden aus den Zonen schnell Problemzonen: Hässliche Bruchbuden signalisieren verlassene Gegenden auf den ersten Blick. Damit das nicht passiert, bekommen Sie beim Anklicken jedes Gebäudes ganz genaue Infos, etwa über die Anzahl der Bewohner und das Einkommen. Berater helfen Ihnen mit klugen Tipps; zusätzlich können Sie Stellen mit hohem Verkehrsaufkommen oder überdurchschnittlicher Kriminalitätsrate farbig kennzeichnen lassen und entsprechend eingreifen. Wenn das Geld knapp



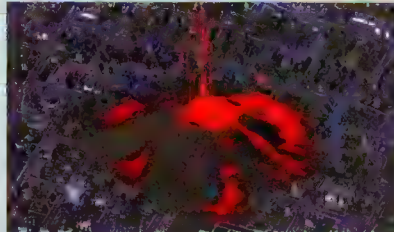


## Reingezoomt: Die Neuerungen von Sim City 4

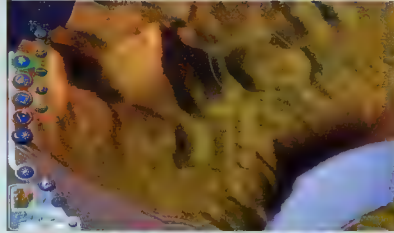
Spielerisch halten sich die Neuerungen in Grenzen. Die wesentlichen Unterschiede zu den berühmten Vorgängern resultieren aus der neuen 3D-Technologie.



Alle Landkarten sind in Parzellen aufgeteilt, die einzeln bebaut werden – übersichtlich und hardwarechonend. Mitgeliefert werden unter anderem die Großraum-Karten von London, San Francisco, New York und Berlin.



Naturskatastrophen, Werraflüsse: Erlebbar! Sim City 4 ist ein atemberaubendes 3D-Spiel – inklusive belebter Städte mit Passanten und Autos. Obendrauf gibt's nette Effekte wie Schornstein-Rauch, Wolken und Flugzeug-Kondensstreifen.



Noch bevor die erste Baustelle eröffnet wird, dürfen Sie die Landschaften mit dem so genannten Terraforming-Tool bearbeiten. Gebirge, Seen, Küsten oder flache Ebenen zum unbeschwerten Bauen – alles kein Problem.



Wie sieht die Stadt eigentlich bei Nacht aus? Per Tastendruck bricht die Dunkelheit über die Dächer herein. Auf Wunsch aktivieren Sie einen Tag-Nacht-Zyklus – inklusive spektakulärer Sonnenauf- und -untergänge.



Bis zu fünf Sims ziehen in beliebige Wohnungen ein. Anschließend beobachten Sie, wie sie Karriere machen oder zum Tennisplatz fahren. Fühlen sich die Sims nicht wohl, wandern sie unter Umständen in eine andere Stadt aus.

wird, nehmen Sie einen Kredit auf oder akzeptieren zähneknirschend Militärbasen, Hochsicherheitsgefängnisse oder Raketenilos – das bringt Monat für Monat gutes Geld, macht das Leben in der Stadt aber nicht unbedingt sicher. Apropos sicher: Katastrophen wie Vulkanausbrüche oder Erdbeben lösen Sie per Mausklick aus und beobachten, was passiert – nur so zum Spaß.

Es braucht natürlich keine brennenden Krater, damit sich das Gesicht der Stadt im Lauf der Zeit verändert: Schnell ersetzen Hochhäuser und Wohnblocks die Bungalows und Einfamilienhäuser, flankiert von gigantischen Bürotürmen, Markthallen, Rat- und Opernhäuser werden allerdings erst bei entsprechenden Einwohnerzahlen freigeschaltet. Mit Flug- und Seehäfen wird die Wirtschaft zusätzlich angekurbelt; Sehenswürdigkeiten

wie das Weiße Haus, die Pyramiden oder der Eiffelturm locken Touristen in die Stadt.

Nettes Detail: Dank der Funktion „My Sim“ importieren Sie Ihre Sims-Charaktere, indem Sie einfach die Festplatte scannen lassen. Oder Sie kreieren einen neuen Sim, den Sie dann in eine Bretterbude oder ein mondänes Wolkenkratzer-Penthouse einziehen lassen.

**ERSTEINDRUCK**

Wie machen die das? Ein Detailgrad wie *Anno 1503*, aber trotzdem alles in 3D – *Sim City 4* ist das *Sim City* mit dem höchsten Zugruck-Faktor. EA sagt: 500 MHz und 128 MB RAM reichen dafür. In der nächsten PC Games testen wir, welchen Rechner Sie wirklich brauchen.

PETRA MAUERÖDER

Entwickler .....Maxis  
Anbieter .....Electronic Arts  
Termin .....17. Januar 2003



# Rise of Nations



Der Schöpfer von *Civilization 2* und *Alpha Centauri* wagt sich auf unbekanntes Echtzeit-Terrain. Nein, nicht Sid Meier, sondern Brian Reynolds.

**D**er *Civilization*-Erfinder Sid Meier hielt nämlich zwar in beiden Fällen seine schützende Hand über die Entwickler, Lead Designer aber war Brian Reynolds. Der bleibt bei seiner neuen Firma Big Huge Games seinen Wurzeln treu: In *Rise of Nations* finden sich beinahe ebenso viele Elemente aus *Civilization* wie aus *Command & Conquer*. Das fängt schon bei den Fraktionen an: Nicht Orks und Elfen, Nod und GDI warten auf Ihr Kommando, sondern 18 „echte“ Nationen, darunter Chinesen, Maya, Briten und Deutsche. Natürlich haben alle ihre Eigenheiten, Vor- und Nachteile sowie Spezialtruppen. Die Ägypter zum Beispiel ernten schneller Nahrung als die anderen und bezahlen für Weltwunder weniger Ressourcen. Kamelreiter und Streitwagen bilden das Rückgrat der Armeen vom Nil.

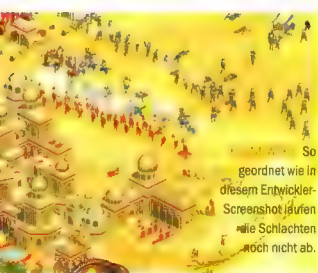
Forschung spielt eine noch größere Rolle als bei *Empire Earth*. Vier Bereiche gibt es: Militär, Wirtschaft, Wissenschaft und Politik. Dazu kommt die Entwicklungsstufe, von der Antike bis ins Informationszeitalter. Nicht alle Technologien bauen aufeinander auf, Sie können sich also durchaus auf ein, zwei Bereiche konzentrieren. Allerdings profitieren Sie so nicht von allen Früchten der Wissenschaft. Musketeiere und Kanonen tauchen beispielsweise erst im Schießpulver-Zeitalter auf dem Schlachtfeld auf, egal wie weit Sie schon in der Militärforschung vorangeschritten sind. Mindestens genauso wichtig wie die Forschung ist die Diplomatie, ein Bereich, der in Echtzeit-Strategiespielen bislang sträflich vernachlässigt wurde. Das beginnt schon damit, dass alle Staaten tatsächlich Grenzen haben. Überschreiten Ihre Truppen diese,

müssen Sie je nach Spielmodus mit schwerwiegenden Konsequenzen bis hin zur Kriegserklärung rechnen. Da ist es sinnvoll, frühzeitig nach Verbündeten Ausschau zu halten. Beispielsweise durch Handel. Wenn Karawanen zwischen den Städten zweier Länder feste Routen einrichten, spült das Geld in die Kassen beider Staaten. Wer würde so viel Wohlstand leichtsinnig durch Krieg gefährden?

## ERSTE EINDRUCK

Noch immer beeindruckt von *Age of Mythology*, hat mich die Beta-Version von *Rise of Nations* nicht vom Hocker gerissen. Viele frische Ideen im Bereich der Forschung und Diplomatie könnten *Rise of Nations* aber zu einem Multiplayer-Hit werden lassen. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler ..... Big Huge Games  
Anbieter ..... Microsoft  
Termin ..... Frühjahr 2003



So geordnet wie in diesem Entwickler-Screenshot laufen die Schlachten noch nicht ab.



# AMERICAN CONQUEST

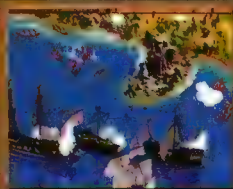
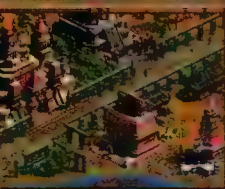
----- Three Centuries of War -----

Von den Machern von Cossacks!  
**JETZT IM HANDEL!**

In Cossacks brennt Europa - in  
*American Conquest* die Neue  
Welt - und zwar  
lichterloh!

1492 betreten Sie als  
Christoph Kolumbus Amerika  
und entfachen damit über  
300 Jahre hinweg einen  
kriegerischen Flächenbrand  
mit hitzigen Gefechten um  
Land, Reichtümer und  
die Freiheit.

- Episches Echtzeit-  
Strategie-Spiel mit 3D-Terrain
- Realistische Massenschlachten  
mit bis zu 16.000 Einheiten
- 4 Kampagnen mit mehr als  
40 Missionen
- 5 Multiplayer-Modi über  
LAN oder Internet
- 12 unterschiedliche  
Nationen und Stämme
- 100 verschiedene Einheiten  
und über 100 Gebäude
- Diplomatie-System, Kampla-  
moral, Kartengenerator, u.v.m.



GameStar "Sehr gut"

[www.americanconquest.de](http://www.americanconquest.de)

Tel. 0700-CDVGAMES

23842017

CDV  
GAME WORLD

cdv  
www.cdv.de

CDV Software Entertainment AG  
ist an: Neuen Markt, WKN 548 882

## SCHOCKSITUATION

Dieser Skaarj greift aus der Dunkelheit heraus an. Da hilft nur noch mächtigste Feuerkraft.



# Unreal 2: The Awakening

Mehr als zwei Monate vor Veröffentlichungstermin ist Unreal 2 schon so gut wie fertig. Was noch fehlt? Das haben wir für Sie herausgefunden.

**GRASGEFLÜSTER** Ein weiblicher Söldner pirscht sich durch hohes Gras an unsere Basis heran.

**E**inen Tag lang Unreal 2 spielen – der Traum vieler PC-Games-Leser, wie die Most-Wanted-Liste jeden Monat aufs Neue zeigt. Auf einem Pressetermin Anfang November durfte sich PC Games als einziges deutsches PC-Spielmagazin von den Qualitäten des lang erwarteten Ego-Shooters überzeugen. Doch was wir im Rahmen der Präsentation anspielen durften, war keine mit Bugs und fehlenden Features beladene Beta-Version, im Gegenteil: **Unreal 2: The Awakening** stürzte während unseres Besuches nur ganze zwei Mal ab. Sehr ungewöhnlich, wenn man bedenkt, dass Legend Anfang November noch drei Monate Zeit für Bugfixing, Ausbalancieren der Schwierigkeitsgrade und bessere Performance auf älteren

Rechnern hatte. Leveldesigner Matthias Worch ließ uns zudem wissen, dass sämtliche Levels und Missionen im Kasten sind und derzeit nur noch an kleinen Details gefeilt werde. Diese Aussage können wir bestätigen: Die von uns angespielten Missionen funktionierten einwandfrei, die Levels sahen allesamt atemberaubend schön aus. Denn im Gegensatz zu anderen Shootern strotzt **Unreal 2** nur so vor kräftigen Farben und wunderschönen Schauplätzen, die sich in Architektur und Farbgebung deutlich voneinander unterscheiden.

Gespielt haben wir **Unreal 2: The Awakening** auf einem Pentium 4 mit 2,4 GHz, 512 MB RAM und einer schnellen GeForce4 Ti-4600. Eingestellt waren 1.024x768 Bildpunkte, 32 Bit Farbtiefe sowie hohe De-





**KAMMERJÄGER** Die insektenartigen Aliens tauchen in verschiedenen Größen auf. Von der Mini-Spinne bis zum Riesenkäfer ist alles dabei.

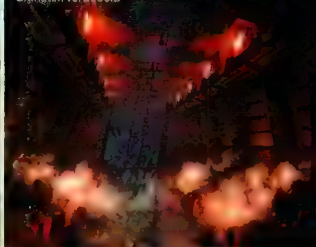


**GEHEIMNISVOLL** Der Pilot der Atlantis heißt NeBan und spielt eine wichtige Rolle in der Story von Unreal 2.



**FLIEGENDER SCHROTTHAUFEN** Die Atlantis ist beliebiger als das schönste Schiff im Universum.

**ABGERAUCHT** Der Nebel ist keine Attrappe, sondern wird tatsächlich von Raketen oder Druckwellen-Granaten verwirbelt.



tails, laut Aussage von Produzent Glen Dahlgren fehlten aber noch Detailtexturen und die Schatten. Trotz dieser geballten Rechenpower gab es Stellen, an denen **Unreal 2** deutlich ruckelte. Kritisch war vor allem ein Dschungel-Level mit dichter Vegetation, durch den man sich mit drei anderen Marines kämpft und zum Schluss eine Landezone gegen anstürmende Skaarj-Krieger verteidigt. Scheinbar war der P4-Prozessor trotz seiner 2.400 Megahertz mit der extremen Menge an Polygonen, Partikeleffekten und der künstlichen Intelligenz für Marines und Skaarj-Angriffe überfordert.

Was die Qualität der 3D-Grafik betrifft, so liegt sie vor allem dank der fantastischen Partikeleffekte über dem hohen Niveau von **Unreal Tour-**

**nament 2003**. Allerdings sei an dieser Stelle noch einmal gesagt, dass Legend Entertainment keine spezielle Unterstützung für Vertex Shader oder Pixel Shader eingebaut hat. **Unreal 2** nutzt lediglich die Möglichkeiten des Hardware-T&L-Chips, welcher sich auf allen Geforce- und Geforce2-Karten befindet. Modernere Chips wie Geforce3, Geforce4 Ti oder Atis Radeon 8500/9000er-Serie besitzen diesen Chip zwar nicht mehr, können die gleichen Funktionen aber auf andere Weise berechnen. Realistisches Wasser wie in **Morrowind** suchen Sie vergebens – Bump Mapping, in welcher Form auch immer, wird nicht eingesetzt. Legend verlässt sich eher auf hochauflösende Texturen und packt je nach Grafikkarte bis zu vier

Texturschichten übereinander, was den ultrarealistischen, detaillierten Look der Modelle auf den Screenshots erklärt. Einziges Grafik-Bonbon für Technik-Fetischisten sind Environment Maps (spiegelnde Texturen).

Mit einem Gerücht räumten die Entwickler gleich zu Beginn auf: Trotz vieler anders lautender Aussagen ist und bleibt **Unreal 2: The Awakening** ein reines Solo-Spiel. Es wird definitiv keinen Mehrspielermodus zum Zeitpunkt der Veröffentlichung geben. Dass ein solcher eventuell per Add-on nachgeliefert wird, sei zwar nicht ausgeschlossen, Pläne gebe es derzeit aber noch nicht. Gut möglich, dass man bei Legend auf die Mod-Szene baut. Dem Spiel soll nämlich der leicht modifizierte Editor

beiliegen, der nach Aussagen von Epic-Designer CliffyB einfach zu bedienen ist. Nur eines wollte uns CliffyB nicht erzählen: was das geheimnisvolle „The Awakening“ im Titel von **Unreal 2** zu bedeuten hat. Vielleicht verrät er es uns ja rechtzeitig zu unserer großen **Unreal 2**-Vorschau in der nächsten Ausgabe?

#### ERSTEINDRUCK

**Unreal 2** sieht klasse aus, hört sich klasse an und spielt sich auch genauso. Einziger Kritikpunkt ist die scheinbar kurze Spielzeit – für ein endgültiges Urteil warte ich lieber bis zum Januar auf die Testversion.

DIRK GOODING

Entwickler ..... Legend Entertainment  
Anbieter ..... Infogrames  
Termin ..... 23. Januar 2003

**20x UNREAL-BARETT**

Malcolm trägt es im Info zu Unreal Tournament 2003, das grüne Kampf-Barett mit aufgesticktem Unreal-Logo.



# ganz unwirkliche Preise

**5x UNREAL-LEDERJACKEN**

Hochwertige Lederjacken, wahre Preise im Sakko- oder Winterjacken-Schnitt mit aufgesticktem Unreal-Logo.

**3x LOGITECH CORDLESS DESKTOP OPTICAL****2x THRUSTMASTER TACTICAL BOARD****1x LOGITECH WEBCAM CLICKSMART 510****1x HERCULES 3D PROPHET ATI 9700 Pro****1x HERCULES GAMESURROUND MUSE 5.1 DVD****„Wie heißt der Hauptdarsteller  
in Unreal 2 – The Awakening?“**

Schreiben Sie die Antwort auf eine

Postkarte und senden Sie sie an:

COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC Games, Kennwort: Unreal 2,  
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder schreiben Sie eine E-Mail an [u2@pcgames.de](mailto:u2@pcgames.de).

**Teilnahmebedingungen:**

1. Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firmen Infogrames und Legend.
2. Teilnahmechluss: 30. Dezember 2002.
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
4. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.
5. Die Gewinner werden aus allen Teilnehmern per Zufall ermittelt und schriftlich benachrichtigt.
6. Alle Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall ihr Name und ihr Wohnort abgedruckt werden.

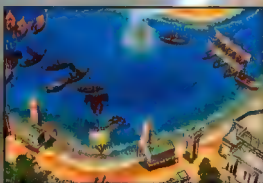




# Die Legende bebt!

## Ein wahrhaft göttliches Vergnügen!

Die Macher von „Age of Empires“ entführen dich in das Zeitalter der Mythologie. Als Anführer der Ägypter, Griechen oder Wikinger errichdest du ein Reich mit antiken Städten, mächtigen Festungen und geheimnisvollen Tempeln. In den packenden Gefechten stehen dir Götter und mythologische Kreaturen wie Zyklopen, Minotauren oder Skarabäen zur Seite. „Age of Mythology“ ist das ultimative Echtzeit-Strategiespiel – mit göttlicher 3-D-Grafik und grenzenlosem Spielspaß. Seid bereit für diese Herausforderung! [www.microsoft.com/germany/ms/games/](http://www.microsoft.com/germany/ms/games/)



AGE  
of  
MYTHOLOGY

ENTWICKELT VON  
LORD OF THE REALMS & AGE OF EMPIRES

## Steve Dupont | Technischer Leiter &amp; Direktor für Animation

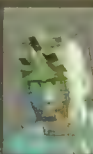
„Wir entschieden uns dafür, alle Animationen von Hand zu zeichnen, weil wir einen einzigartigen Stil wollten, besonders für Sam. Für wichtige Posen verwendeten wir Videoaufnahmen von uns selbst als Referenz. Für komplexe Bewegungen wie den Spagatsprung passten wir die 3D-Grundanimationen an, bis sie zu unserem

Stil passten. Inspiriert wurden wir von vielen Setzen. Für Aktionen wie das Aasalen orientierten wir uns an der Vorgehensweise echter Sondereinheiten. Wir wollten auch Action-Bewegungen ins Spiel bringen. Das Apsollen, den Spagatsprung und den menschlichen Schrei haben wir uns aus dem Filmgenre abgeschaut. Scheinbar all-

tägliche Animationen wie Gehen, Laufen, Schleichen oder Abwarten mussten wir sehr verändern, weil gerade diese Bewegungen für das Spiel enorm wichtig sind. So sieht man die Hauptfigur am häufigsten. An Sam Fisher ist alles anrüttelt. Al ein für das Gesicht gibt es zehn Knochen. Es kann blinzeln, lächeln, Ärger zeigen.“



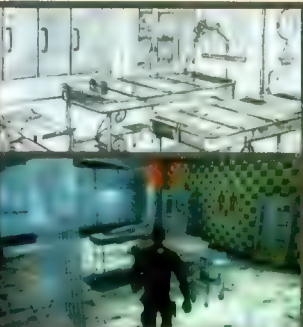
**KNOCHENARBEIT**  
Sam Fisher ist das Meiste aus der Animation. Die Motion-Capture-Bewegungen werden alle von Hand nachbearbeitet.



## Francois Pelland | Erster Zeichner und Level-Designer



„Der erste Schritt bei der Schaffung eines Levels besteht darin, viele Objekte zu zeichnen. Wir wollten zunächst so viele Objekte wie möglich, ohne über ihre Platzierung überhaupt nachdenken zu müssen. Dann zeichneten wir jede Umgebung auf der Basis der Handlung. Bevor wir uns an die 3D-Welt machten, wollten wir eine sehr klare Vorstellung von der Spielumgebung. Allen voran sollte überall eine packende und gefährliche Atmosphäre herrschen. Gutes Level-Design darf nicht mit Labirynth verwechselt werden. Wir wollten dem Spieler ein Gefühl der Kraft vermitteln, das heißt, ihnen eine coole Spielfigur und die passende Waffe zu geben. Aber man muss sich dazu auch um den richtigen Umfeld bewegen. In *Splinter Cell* sollte zum Beispiel der Schatten ein sicherer Bereich für den Spieler sein, beleuchtete Stellen dagegen gefährlich. Mit dieser klaren Idee konnten wir *Splinter Cell* viel komplexer gestalten. Zum Beispiel sind Lichtquellen natürlich zerstörbar. Vor dem Hintergrund der klaren Hell-Dunkel-Trennung kann so jeder seinen ganz eigenen Weg finden, es kommt nur auf die eigene Spielweise an.“



**VORSTELLUNGSVERMÖGEN** Bevor die Level-Designer auch nur die ersten Pixel oder Polygone umgesetzt haben, war die Spielwelt bereits komplett auf Papier entworfen.

## Antoine Dodrans | Leitender Programmierer



„Um eine schatzenreiche Spielumgebung zu erzeugen, mussten wir eine dynamische Beleuchtung entwerfen. Als Grundlage dafür brauchten wir eine leistungsfähige Grafik-Engine. Wir entschieden uns für die Unreal-Technologie, weil sie die nötige Leistung und Flexibilität bot. In der Welt von *Splinter Cell* wirft jedes Objekt einen Schatten und man kann wie nie zuvor mit Licht und Schatten interagieren. Schatten dienen als Versteck und der Schatten eines Gegners reicht aus, ihn zu erkennen und auszuschielen. *Splinter Cell* hat viele einzigartige Elemente, aber die Spieler sollen es schon wegen seiner Aufmachung mögen. Also fügten wir besondere visuelle Elemente hinzu wie etwa das Soft-Physics-System. Dabei handelt es sich um weiche, formbare Körper wie Vorhänge und Fächer. Auch diese Optik macht *Splinter Cell* einzigartig im Vergleich zu anderen Spielen.“



**BLICKFANG** *Splinter Cell* setzt im Bereich Grafik neue Maßstäbe. Spezialeffekte wie bei diesem „weich“ Vorhang tragen mit dazu bei.



## Clint Hocking | Level-Designer



**KURVEN** Level-Designer beeinflussen in hohem Maße den Schwierigkeitsgrad, indem sie festlegen, wann der Spieler mit neuen Situationen konfrontiert wird.

„Ein Level-Designer muss den eigentlichen Inhalt eines Spiels entwickeln. Er erschafft die Welt, das Grunddesign und die Kernmechaniken. Er stellt sicher, dass sich der Schwierigkeitsgrad von Level zu Level so steigert, dass ihn die Spieler bewältigen können. Man muss eine durchgehende Spielbarkeit gewährleisten und dass der Spieler in jedem Level lernt, wie er die gegebenen Aufgaben meistert. Diese Aufgaben ändern sich nicht zufällig von Level zu Level. Eine Tür muss sich zum Beispiel immer auf die gleiche Art öffnen. Waffen müssen immer gleich funktionieren. Der Spieler muss die Spielsystematik einmal lernen und dann auf diesem Wissen aufbauen können. Man fängt mit sehr einfachen Aufgaben an, im ersten Level etwa lernt man, an einem Rohr hinaufzuklettern. In Level 3 muss der Spieler dann wieder dieses Rohr hinaufklettern, aber in einer gefährlicheren Situation, zum Beispiel während ihn dabei ein Feind aus einem Fenster heraus beobachtet. Dann, in Level 5 oder 7, klettert der Spieler das Rohr hinauf, der Feind sieht dabei zu und ein Suchscheinwerfer leuchtet die Umgebung des Rohrs ab. Wenn Spieler in einem Level gewisse Fähigkeiten erlernt haben oder auch im Verlauf mehrerer Levels, dann will man den Spieler dazu bringen, all diese Herausforderungen auf einmal zu bestehen oder kurz hintereinander. So auch in *Splinter Cell*.“



# Splinter Cell

Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann? Terroristen hätten allen Grund dazu. Denn jeder, der drei glühende grüne Punkte an der dunklen Zimmerdecke ausmacht, hat ein Problem, ein tödliches Problem.



**S**am Fisher ist der Hauptdarsteller in dem von Ubisoft entwickelten Stealth-Thriller "Splinter Cell". Der Fisher-Samurai ist ein Agent der amerikanischen Geheimdienste, der in der neuesten Spielversion von Splinter Cell in die Rolle des Taktik-Shooters führt. Der Spieler steuert den Protagonisten durch eine Reihe von Missionen, die von der CIA beauftragt wurden. Die Missionen sind in drei Kategorien unterteilt: Taktik, Stealth und Action. In der Taktik-Sektion wird der Spieler in eine Reihe von Missionen versetzt, die von der CIA beauftragt wurden. In der Stealth-Sektion wird der Spieler in eine Reihe von Missionen versetzt, die von der CIA beauftragt wurden. In der Action-Sektion wird der Spieler in eine Reihe von Missionen versetzt, die von der CIA beauftragt wurden. Die Missionen sind in drei Kategorien unterteilt: Taktik, Stealth und Action. In der Taktik-Sektion wird der Spieler in eine Reihe von Missionen versetzt, die von der CIA beauftragt wurden. In der Stealth-Sektion wird der Spieler in eine Reihe von Missionen versetzt, die von der CIA beauftragt wurden. In der Action-Sektion wird der Spieler in eine Reihe von Missionen versetzt, die von der CIA beauftragt wurden.

**Auf DVD: Interview mit einem Phantom**



Auf der PC-Games-DVD finden Sie weitere Statements der Splinter Cell-Designer sowie ein Interview mit dem geheimnisvollen Sam Fisher.

## ERSTEINDRUCK

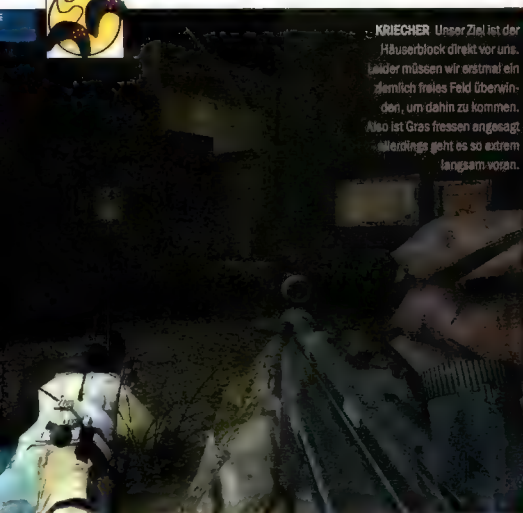
Mir gefällt die klare Vorstellung, mit der Ubi Soft an die Entwicklung von *Splinter Cell* gegangen ist, und wie Sam Fisher und seine Welt einmal in bewegten Bildern in Aktion gesehen hat, wird unweigerlich fasziniert sein.

CHRISTIAN MÜLLER

Entwickler: Ubi Soft Montreal  
 Abbleter: Ubi Soft  
 Erscheinungstermin: 30. Januar 2005



# Raven Shield



**Kann ein Spiel 40 Tasten belegen** und trotzdem komfortabel zu bedienen und vor allem schnell zu lernen sein? Ja, zum Beispiel Raven Shield.



PLANUNG Der wichtigste Teil von Raven Shield.

**S**ie können mit dem Herzschlag-Detektor Gegner durch Wände anvisieren. Sie haben dutzende Waffen und etliche elitäre Teamkollegen zur Unterstützung – Sie sind bei **Rainbow Six**. Also scheinbar kein Problem, die paar läppischen Terroristen, die sich Ihnen in den Weg stellen, platt zu machen, oder? Nun ja, wenn Sie den Bruce Willis markieren, wird daraus nichts – denn wie in keinem anderen Taktik-Shooter wird hier die strategische, planerische Komponente betont, auch wenn das sicherlich nicht jedem Action-Spieler zusagen dürfte. Glücklicherweise wurde die Planungsphase im Vergleich zu den Vorgängern etwas entwirrt. Jetzt gibt es beispielsweise übersichtliche Kontextmenüs, wodurch die Festlegung von Aktionen wie „Ab diesem Wegpunkt vorsichtig vorschleichen“ für einzelne Wegpunkte einfacher wird. Das gilt auch für die Organisation exakt geplanter Zugriffe

mehrerer Teams an unterschiedlichen Stellen. Sie sind so neugierig, dass Sie sofort loslegen wollen? Gut, dann können Sie dank der mitgelieferten Blaupausen auch direkt anfangen. Wenn Sie jedoch einen etwas höheren Schwierigkeitsgrad wählen, stellt sich schnell heraus: Eigene Entwürfe ermöglichen eine viel effektivere Vorgehensweise und bedeuten weniger Verluste in den eigenen Reihen. Somit nimmt im späteren Spielverlauf die Planungsphase wohl oder übel den Löwenanteil der Spielzeit ein. Für die Gefechte an sich gilt: Wenn Sie sich auf die computergesteuerten Teams verlassen, müssen Sie mit etlichen Ausfällen rechnen. Wollen Sie die Einsätze perfekt absolvieren, sollten Sie also jedes Team selbst steuern (einfacher Wechsel durch Tastendruck). Aufgrund der im Vergleich zu den Vorgängern komfortableren Benutzerführung über ein Onscreen-Menü können auch komplexe Befehle

(etwa „Öffnet die Tür, werft eine Blendgranate und stürmt den Raum“, „Werft eine Granate und deckt die Tür bei Code Alpha“) mitten in der Mission schnell erteilt werden. Auch die Grafik erstrahlt in neuem Glanz: Ubi Soft hat nämlich die Lizenz für die neueste **Unreal-Engine** erworben. Insbesondere die detaillierten Spielermodelle und die atmosphärischen Lichteffekte sind sehr imposant, die Landschaftstexturen wirken hingegen noch etwas unfertig.

**ERSTES Eindrücke**  
**Raven Shield** ist durch die Vereinfachungen, besonders die angenehmeren Teamkommandos, viel besser spielbar als seine Vorgänger und sieht wesentlich besser aus – ein Hoffnungsträger für Taktik-Fans.  
 JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler ..... Red Storm  
 Anbieter ..... Ubi Soft  
 Termin ..... 20. Februar 2003





**PRAKTISCH** Die Satelliten des Z-680 sind nicht nur für das Wohnzimmer geeignet, sondern machen sich auch gut auf jedem Schreibtisch...



# Surround für alle Ohren

Mit gleich **zwei neuen 5.1-Systemen** blasen die Schweizer Multimediakünstler von Logitech zur Klang-Attacke.

**H**ome-Cineasten und Spieler aufgepasst – der Z-680 ist Logitechs neues Soundsystem-Flaggschiff der Z-Serie. Wollen Sie DVDs, MP3s auf Konsole oder PC genießen, bietet Ihnen der Z-680 einen erstklassigen Klang. Der Clou dabei: Dank mehreren Anschlussmöglichkeiten können bis zu vier Audioquellen parallel andocken und per Fernbedienung auswählen. So sparen Sie sich nerviges Ein- und Ausstöpseln, wenn Sie von PC-Sound zu Ihrer Xbox oder Playstation 2 umschalten wollen! Aber nicht nur Spieler werden ihre Freude am Z-680 haben: Audio-Freaks bekommen dank des integrierten Hardware-Decoders und Dolby Pro Logic II, Dolby Digital und DTS-Sound einen realistischen, digitalen 5.1-Surround-Sound in ihr Wohnzimmer geliefert – auch wenn die Tonsignale nur aus Stereo-Musikquellen oder DVD-Playern kommen.

Seine 450 Watt lassen die Wände wackeln. Die hohe Ausgangsleistung der Satelliten von 5 x 53 Watt (265 Watt) und des Subwoofers (185 Watt) kommen mit bis zu 114 dB (!!!) nicht nur Ihnen, sondern auch den Nachbarn zugute. Außerdem garantiert das THX-Zertifikat höchste Klangqualität und geniales Kino-Feeling. In Sachen Bedienfreundlichkeit hat sich Logitech dazu einiges ein-

fallen lassen: Das TouchSound-Control Center mit digitalem Display ermöglicht dem Anwender die Auswahl der Eingangsquellen, Lautstärke und weiterer Soundoptionen, wie Bass, Höhen oder verschiedene Sound-Effekte. Diese Einstellungen können Sie auch bequem vom Sofa aus per Fernbedienung vornehmen. Zur optimalen Ausrichtung der fünf Satelliten lassen sich die Standfüße im Handumdrehen zu Wandhalterungen umbauen.

Der kleine Bruder des Z-680 heißt Z-640 und ist echter 5.1-Spaß für die Gaming-Fraktion. Der Logitech Z-640 ist die kleinere Variante des Z-680. Die Satelliten (5 x 6 Watt) und der Zwei-Kammer-Subwoofer (21 Watt) bieten kraftvollen Sound beim Spielen am PC und an der Spielkonsole. Dank der integrierten Matrix-Technologie wird selbst dann 5-Kanal-Sur-

round-Sound emuliert, wenn das Spiel nur 4-Kanal-Sound bietet. Der Sound lässt sich bequem über Regler am Center-Lautsprecher steuern, welcher auch über einen Kopfhöreranschluss verfügt. Bedienerfreundlichkeit wird auch bei diesem System groß geschrieben: Verschiedenfarbige Kabel erleichtern die Installation der Lautsprecher am PC oder Konsole. Eine interne Kabelaufwicklung vermeidet Kabelgewirr. Wie beim Z-680 können die Standfüße der Satelliten zur Wandhalterung umfunktioniert werden. Fazit: Für den ambitionierten Zocker mit kleinem Geldbeutel ist der Z-640 erste Wahl, während der Z-680 den Semi-Profi unter den Klang-enthusiasten anspricht. Beide Geräte sind hochwertig verarbeitet und besitzen eine erstklassige Soundqualität, wie das Qualitätssiegel der THX-Zertifizierung beweist.



**EDEL** Der Z-680 ist mit 450 Watt Effektivleistung (RMS) das 5.1-Flaggschiff der aktuellen Z-Serie von Logitech.

**KLEIN ABER OH** Mit 30 Watt Effektivleistung und doppelter Basspower ist der Z-640 besonders gut für den Heim-PC geeignet.

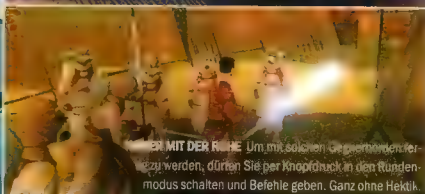
# Knights of the Old Republic



**UNTER WASSER:** Eine Basis im Meer. Draußen müssen Sie sich gegen wild gewordene Haie zur Wehr setzen.

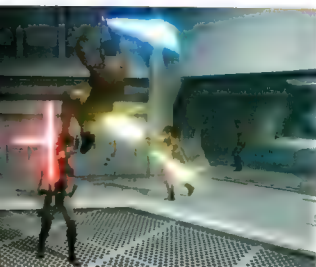


**BITTE ANSCHNALLEN:** Mit diesem hübschen Gerät reisen Sie, sobald es die Story vor sieht, von Planet zu Planet.



**MIT DER RAUNE:** Um mit solchen Gegenständen herum zu werden, dürfen Sie per Knopfdruck in den Rundenmodus schalten und Befehle geben. Ganz ohne Hektik.

Kein Universum wurde so oft gerettet wie das von Star Wars. Ein Ende ist nicht in Sicht: **Knights of the Old Republic kommt im nächsten Jahr.**



Eine Spezialfahre greift erst der „kritische Schlag“. Beim Ausführen schwingt sich die Spielfigur in die Luft und haut mit dem Schwert zu.

**W**as haben **Baldur's Gate 2** und **Knights of the Old Republic** gemeinsam? Sie stammen beide vom selben Entwickler: Bioware. Eine Spielefirma, die bekannt ist für Rollenspiele, die man garantiert nicht an einem Abend durchspielt. Ein ähnliches Schwergewicht wird aller Voraussicht nach auch die **Star Wars**-Umsetzung. Komplexe Quests, so viel Text wie in einem kleinen Roman, vielfältige Charakterentwicklung und eine Story, deren Verlauf der Spieler in eine gute oder eine böse Richtung lenkt, sind Eigenschaften des Rollenspiels. **Knights of the Old Republic** ist zeitlich 3.000 Jahre vor dem ersten Film angesiedelt: Jedis und Siths geben sich im großen Stil fröhlich eins auf die Mütze – und Sie sind als Halunke (schlau), Kämpfer (stark) oder Scout (Mittelding) mittendrin im epischen Kampf zwischen Gut und Böse. Auf welche Seite Sie sich schlagen, das beeinflussen Ihre Entscheidungen

während des Spiels. Attribute wie Stärke, Schnelligkeit, Konstitution, Intelligenz oder Charisma bestimmen, was Ihre Figur am besten kann. Ein flinker Krieger mit Muskeln schwingt zwei Lichtschwerter gleichzeitig, während ein Denker mit Ausstrahlung eher auf Jedi-Fähigkeiten wie den Würgegriff zurückgreift. Kämpfe funktionieren ähnlich wie in **Baldur's Gate**: Sobald die Widersacher im Blickfeld sind, schaltet das Programm per Knopfdruck in den Rundenmodus. Jetzt lassen sich ohne Zeitdruck Befehle erteilen: mit dem Blaster schießen, einen Saltoangriff vollführen, Jedi-Magie wirken, Gegenstände benutzen. Sämtliche Aktionen werden mit hübschen 3D-Animationen dargestellt. Etwas langweilig dagegen wirkt das Umfeld mit seinen sterilen, futuristischen Texturen und eckigen Räumen. Im Verlauf des Spiels besuchen Sie zehn Planeten, darunter die Wüstenwelt Tatooine, das Sith-Zuhause Korriban, die

Jedi-Akademie auf Dantooine und die Wookiee-Heimat Kashyyyk. Gereist wird mit dem eigenen Raumschiff, das zwar nicht aktiv steuerbar ist. Zum Beispiel kommt es überraschend vor, dass eine feindliche Streitmacht mit Abfangjägern angreift. Dann sollten Sie sich schleunigst ins Verteidigungszentrum begeben, um die dort installierten Geschütztürme zu bedienen.



Schade, dass sich die Entwickler während der Vorführung kaum Fakten entlocken ließen. Was mir aufgefallen ist: Die Dialoge sind zahlreich und ohne Sprachausgabe, die Kämpfe hektisch, die Animationen schön, die Akustik bombastisch. Die vielen Fähigkeiten der Figuren lassen auf eine komplexe Charakterentwicklung hoffen.

THOMAS WEISS

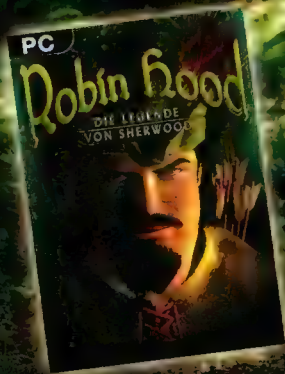
Entwickler ..... Bioware  
Anbieter ..... Electronic Arts  
Termin ..... April 2003



# DER CLEVERE STRATEGE....

Robin, mein  
Geliebter...

Oh, Marian...




Der neue Schuss-  
Strategie-Von den  
„Desperados“-Machern

[www.robinhood-game.com](http://www.robinhood-game.com)

Release: 15.11.2002



© Wanadoo Entertainment 2002. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Wanadoo Entertainment. Entwickelt von Spymunk Studios.

 wanadoo

Pils Karl-Heinz hat die Reifen gerade so schön gestapelt. Und jetzt kommt so ein Dingo daher, und gleich darf Kalle alles neu aufbauen, nur damit nächste Runde genau dasselbe passiert.

(David Coulthard, Formel-1-Pilot, 21. Jahrhundert). Und ob! Jedenfalls in Flat Out.



nach durch das Fahrerlager zu laufen, um Kontakte in der Rennszene zu knüpfen. Laut Hersteller sollen diese Sequenzen etwa 30 Prozent der Spielzeit in Anspruch nehmen. Den Hauptteil bilden natürlich trotzdem die Rennen. Um den Spielern möglichst zu fesseln und reichlich Abwechslung zu bieten, sind 45 verschiedene Eis-, Sand-, Matsch- und Asphalt-Strecken im Rallyestil sowie 16 Boliden geplant. Jeweils acht Wagen können gleichzeitig über die Rundkurse jagen, wobei es nicht nur auf die schnellste Linie ankommt – schließlich werden robuste Stock-Cars gefahren und keine empfindlichen Formel-1-Gefährte. Also ist fleißiges Drängeln und Rammen nicht nur erlaubt, sondern sogar erwünscht. Selbst eine komplett verschrottete Karre stellt kein Hindernis dar, denn sofern genug Euros auf Ihrem Konto lagern, können Sie die Wagen nach jedem Rennen wieder

Das Schadensmodell bringt nicht nur optische Veränderungen, sondern soll sich auch auf das Fahrmodell auswirken. Trotz der realistischen Fahrphysik soll die Steuerung nicht zu simulationslastig ausfallen: Wer versehentlich zu sehr aufs Gas drückt, riskiert daher nicht zwangsläufig einen Abflug.

**Flat Out** hat einige spannende Ansätze, besonders die ausgedehnte Storyline. Im Hinblick auf **Colin McRae Rally 3** oder **DTM Race Driver** sollte allerdings an der Optik noch etwas gefeilt werden. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler..... Bugbear  
Anbieter..... Noch nicht bekannt  
Termin ..... 3. Quartal 2003





# Rapid Eye Movement!

## Ti4200 8X



### Ti4200-VTD8X

- GeForce 4™ Ti4200-8X GPU
- AGP 8X Interface
- mit einer Bandbreite von 2.1GB/s
- 250MHz Chiptakt, 512 MHz Speichertakt
- 128MB DDR Speicher
- Video-In, TV-out, DVI-I
- VGA-DVI Adapter
- inkl. Hardware-Monitoring

auch als Version Ti4200-TD8X  
mit TV-out und DVI-I verfügbar

### Ti4200-TD8X64

- GeForce 4™ Ti4200-64
- AGP 8X Interface
- mit einer Bandbreite von 2.1GB/s
- 250MHz Chiptakt, 512 MHz Speichertakt
- 64MB DDR Speicher
- TV-out, DVI-I
- VGA-DVI Adapter
- inkl. Hardware-Monitoring

## MX440 8X



### MX440-VTD8X

- GeForce 4™ MX440-8X GPU
- AGP 8X Interface
- mit einer Bandbreite von 2.1GB/s
- 275MHz Chiptakt, 512 MHz Speichertakt
- 64MB DDR Speicher in FBGA Bauform
- mit 3.6ns Zugriffszeit
- Video In, TV-out, DVI-I
- VGA-DVI Adapter
- nView Display Technologie für Multimonitorbetrieb
- Riesen-Software-Paket

### Valuable Software Inside



## MSI AGP 8X POWER



**MSI**  
MICRO-STAR INTERNATIONAL

*Link to the Future*

Alternate Computerversand GmbH • Fon (0 64 03) 90 50 10 • [www.alternate.de](http://www.alternate.de)  
 Ateco Computer Event GmbH • Fon (08 00) 11 44-4 44 • [www.ateco.de](http://www.ateco.de)  
 Vobis Microcomputer AG • Fon (01805) 5 90 91 23 (12 Ct/Min.) • [www.vobis.de](http://www.vobis.de)  
 PC Spezialist Franchise AG • Fon (05 21) 96 96-2 00 • [www2.pcspezialist.de](http://www2.pcspezialist.de)  
 Weitere Bezugsquellen finden Sie auf der MSI-Website!

Treiber, Infos, Datenblätter-melden Sie sich im MSI PORTAL auf der Website von MSI an!

[www.msi-computer.de](http://www.msi-computer.de)

# Most Wanted

## Top 3 Wunschkategorien



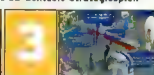
### C&C GENERALS

Um einen Monat - von Januar auf Februar - verschiebt EA Pacific das optisch umwerfende 3D-Echtzeit-Strategiespiel.



### I.G.I. 2

Mehr Effekte, mehr Details, mehr Multiplayer: Codemasters feilt an der Engine.



### DIE SIMS ONLINE

Der Beta-Test läuft: Sobald in Deutschland die Server stehen, dürfen Sie einziehen.

## Top 3 Aufsteiger



### DTM RACE DRIVER

Das Rennspiel kommt langsam auf Touren: Die PC-Version wird grafisch viel detaillierter als der Konsolen-Raser.



### WORLD RACING

Punktet dort, wo NIS: HP 2 scheitert: Karriere-Modus, Gegner-KI, Schadensmodell.



### DIE SIEDLER 5

Eine lizenzierte, bewährte 3D-Engine bildet die Grundlage für das Aufbauspiel.

## Top 3 Wunschkategorien



### HALO

Titelmitlo der PC Games 11/01, seitdem Funkstille: Gearbox (CS: Condition Zero, James Bond 007: Nightfire) trödel.



### BAPHOMET'S FLUCH 3

Runaway ist da - da können die neuen Abenteuer von George noch etwas warten.



### KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Selbst der Redaktionsbesuch der Entwickler brachte kaum neue Erkenntnisse (Seite 52).

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1	(5)	▲	Splinter Cell	Ubisoft	31. Januar 2003
2	(2)	-	Doom 3	Ubisoft Montreal	Aktuelle Ausgabe
3	(4)	▲	Ego Shooter	Id Software	07.02
4	(6)	▲	Command & Conquer: Generals	EA Pacific	24. Februar 2003
5	(8)	▲	Deus Ex 2: Invisible Wars	Electronic Arts	10.02
6	(10)	▲	Adren-Aventure	EA Pacific	07.02
7	(9)	▲	GTA: Vice City	Rockstar Games	11.02
8	(12)	▲	Unreal 2: Episode 2 - The Awakening	epicgames	22. Januar 2003
9	(13)	▲	Ego-Shooter	Legend	Aktuelle Ausgabe
10	(14)	▲	CounterStrike: Condition Zero	Vivendi Universal	04.02
11	(15)	▲	DTM Racer Driver	Seaborn	März 2003
12	(16)	▲	Reinhold 3	Codemasters	06.02
13	(17)	▲	Master of Orion 3	Codemasters	5. Dezember 2003
14	(18)	▲	Runden-Strategie	Quicksilver	-
15	(19)	▲	World of Warcraft	Vivendi Universal	2003
16	(20)	▲	Online-Rollenspiel	Blizzard	11.01
17	(21)	▲	Colin McRae Rally 3	Codemasters	1. Quartal 2003
18	(22)	▲	MotorSport	Codemasters	01.02
19	(23)	▲	Max Payne 2	Take 2 Interactive	2003
20	(24)	▲	Action-Adventure	Remedy	-
21	(25)	▲	Frühjahr	Microsoft	1. Quartal 2003
22	(26)	▲	Black & White 2	Digital Anvil	2003
23	(27)	▲	Albion: Strategie	Electronic Arts	08.02
24	(28)	▲	Half-Life 2	Valve Software	2003
25	(29)	▲	Ego-Shooter	Vivendi Universal	2003
26	(30)	▲	Baphomets Fluch 3	Revolution Software	08.02
27	(31)	▲	Mercedes-Benz World Racing	TDK Mediactive	1. Quartal 2003
28	(32)	▲	Reinhold 3	Symyx	10.02
29	(33)	▲	Sam City 4	Electronic Arts	17. Januar 2003
30	(34)	▲	Dark Project 3	Maxis	08.02
31	(35)	▲	Adren-Aventure	Edios Interactive	2003
32	(36)	▲	Quake 4	Id Software	2003
33	(37)	▲	Ego-Shooter	Electronic Arts	07.02
34	(38)	▲	Star Wars: Knights of the Old Republic	Lucas Arts	2004
35	(39)	▲	Die Siedler 5	Ubisoft	2004
36	(40)	▲	Albion: Strategie	EA Pacific	2004
37	(41)	▲	Prematiles	Electronic Arts	Februar 2003
38	(42)	▲	Stalker	Pyro Studios	12.02
39	(43)	▲	Ego-Shooter	CS: GameWorld	08.02
40	(44)	▲	Ego-Shooter	Take 2 Interactive	2003
41	(45)	▲	Star Trek: Voyager - Elite Force 2	Activision	2003
42	(46)	▲	Star Trek: Voyager - Elite Force 2	Raven Software	2003
43	(47)	▲	Tom Clancy's Raven Shield	Ubisoft	20. Februar 2003
44	(48)	▲	Tom Clancy's Raven Shield	RedStorm	Aktuelle Ausgabe
45	(49)	▲	Commandos 3	EA Pacific	2003
46	(50)	▲	Star Wars: Knights of the Old Republic	Electronic Arts	April 2003
47	(51)	▲	Breed	Lucas Arts	08.02
48	(52)	▲	Ego-Shooter	CDV	1. Quartal 2003
49	(53)	▲	Die Glorie Addition	Brat Design	06.02
50	(54)	▲	Wirtschaftssimulation	Joystick	Januar 2003
51	(55)	▲	Ferret	4 Head	2003
52	(56)	▲	Ferret	Ubisoft	Erste 2003
53	(57)	▲	Halo	Orion	2003
54	(58)	▲	Ego-Shooter	Microsoft	11.02
55	(59)	▲	Saints & Sinners	Gemcom	2003
56	(60)	▲	Adventure	Lucas Arts	Februar 2003
57	(61)	▲	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Electronic Arts	07.02
58	(62)	▲	Adren-Aventure	CDRE Design	2003
59	(63)	▲	Albion: Strategie	Spellbound	Februar 2003
60	(64)	▲	Wirtschaftssimulation	Electronic Arts	07.02
61	(65)	▲	Die Sims Online	Maxis	2003
62	(66)	▲	Reinhold 3	Electronic Arts	06.02
63	(67)	▲	Adren-Aventure	EA Pacific	2003
64	(68)	▲	Shadowbane	Swing	06.02
65	(69)	▲	Online-Rollenspiel	WoPac Studios	08.01
66	(70)	▲	The Movies	Electronic Arts	2003
67	(71)	▲	Adren-Aventure	Lucas Arts	07.02
68	(72)	▲	Bildkrieg	CDV	1. Quartal 2003
69	(73)	▲	Echtzeit-Strategie	Nival Interactive	2003
70	(74)	▲	Full Throttle 2	Lucas Arts	Februar 2003
71	(75)	▲	Adventure	Codemasters	01.02
72	(76)	▲	I.G.I. 2	Innerloop	11.02
73	(77)	▲	Action-Adventure	Electronic Arts	07.02
74	(78)	▲	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Electronic Arts	2003
75	(79)	▲	Adren-Aventure	EA Pacific	2003
76	(80)	▲	Highland Warriors	Data Becker	Januar 2003
77	(81)	▲	Echtzeit-Strategie	Soft Enterprises	09.02
78	(82)	▲	Imperial Galactica 3	CDV	1. Quartal 2003
79	(83)	▲	Runden-Strategie	Phos	2003
80	(84)	▲	Loose Cannon	Ubisoft	2003
81	(85)	▲	Action-Adventure	Ubisoft	2003
82	(86)	▲	Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	2003
83	(87)	▲	Action-Adventure	Konami	2003
84	(88)	▲	Rise of Nations	Microsoft	1. Quartal 2003
85	(89)	▲	Echtzeit-Strategie	Big Huge Games	Aktuelle Ausgabe
86	(90)	▲	The Matrix	Infogrames	2003
87	(91)	▲	Action-Adventure	Sin City Entertainment	2003



# AUDiGY 2

CHOSEN BY GAMES – LOVED BY GAMERS

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

*Secret Service: In Harm's Way*

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

*Shadow Force: Razor Unit*

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

*Neverwinter Nights™*

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

*Unreal® Tournament 2003*

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

*Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness™*

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

*Mafia™*

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

*Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™*

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD



## CREATIVE

Erlebe das Creative Klanggefühl beim Zocken mit der neuen Sound Blaster Audigy 2! Du hörst den Feind, bevor er Dich bemerkt – dank EAX ADVANCED HD auf 6.1-Kanälen! Mit der Audioqualität in 24 Bit entdeckst Du jedes noch so kleine Detail – ein garantierter Vorteil, wenn das Spiel mal wieder auf Messers Schneide steht! Ach ja: Ganz nebenbei ist die Sound Blaster Audigy 2 übrigens die einzige Soundkarte mit THX-Zertifikat! Noch Fragen?



[www.europe.creative.com/audigy2](http://www.europe.creative.com/audigy2)

© 2002 Creative Technology Ltd. EAX und Sound Blaster sind eingetragene Warenzeichen, und EAX Advanced HD und Audigy sind Warenzeichen von Creative Technology Ltd. THX ist eingetragenes Warenzeichen von THX Ltd. Alle weiteren Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Die oben genannten Spezifikationen sind Änderungen vorbehalten. Die komplette Angabe der technischen Produktmerkmale findet sich unter [www.creative.com](http://www.creative.com) und ist Gegenstand dieses Dokumentes.





# TEST

## DIE ICONS

**USK-FREIGABE**  
**18+**  
Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.

**TIPPS & TRICKS**  
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.

**VIDEO**  
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.

**DEMO**  
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!

**PATCH**  
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.

**MEHRSPIELER**  
Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.

**ONLINE-SPIEL**  
Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.

**ADD-ON**  
Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.

**VORLIEGE**  
Vorliege Die Verkaufterversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.

**EXKLUSIV**  
Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

**PC-Games-Award und Hardware-Award**  
Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats“-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testieger-Award verliehen; dabei können wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



**REDAKTIONS-KONFERENZ**  
Mehrmals im Monat plant das PC-Games-Team die aktuellen Hefenthemen und diskutiert über die Spielbewertungen.

### TESTCENTER

Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel ausprobiert auf der Volition Gelte und wo eine CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Volition Grün). Haben Sie ausreichend Arbeitsspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen? Mit welcher Spieleperformance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in unten stehender Tabelle feststellen. Pro & Contra umfasst die positiven und negativen Punkte die in der Testprozedur aufgefallen sind. In der Empfehlung gibt die Redaktion nicht nur die Reihe Game-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

### GRAFIK-CHIP-KLASSEN

**Low-Cost-Klasse**  
Matrox Millennium 500/550  
Nvidia Riva TNT 2 Ultra  
Nvidia GeForce 256  
Nvidia GeForce MX 200/400  
ATI Radeon 430/420  
ATI Radeon 1/2

**Standard-Klasse**  
3dfx Voodoo5 5500+  
ATI Radeon 7500i/LE  
Nvidia GeForce 2 Ti  
Nvidia GeForce 2 GTS Pro  
ATI Radeon 4 M/4400/4600

**High-End-Klasse**  
ATI Radeon 8500/LE  
Nvidia GeForce 3  
Nvidia GeForce 3 Ti 200/500  
ATI Radeon 7440/200  
ATI Radeon 9000/Pro  
ATI Radeon 9500/Pro

**Luxus-Klasse**  
Nvidia GeForce 4 Ti 4400/4600  
ATI Radeon 9700/Pro  
Nvidia GeForce 4 Ti 4400/4600  
ATI Radeon 9700/Pro

\* Reihe Treiber-Unterstützung mehr  
Stand: Dezember 2002

### TESTURTEIL GTA 3

**ENTWICKLER**  
Rockstar Games  
**PREIS**  
Ca. € 40,-  
**USK**  
Ab 18 Jahren

**ANBIETER**  
Take 2 Interactive  
**TERMIN**  
Erhältlich  
**SPRACHE**  
DL, Untertitel

**ZIELGRUPPE**  
Fortgeschrittene, Profis  
**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Eine Stufe: Schwierig  
**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 1  
Internet: -

**Netzwerk**  
- 1 Sp./Packung

**TESTCENTER**  
Prozessor  
Grafik-Chip  
Arbeitsspeicher  
Festplatte  
Soundkarte  
Netzwerk



**PRO & CONTRA**  
Realistisch simulierte Großstadt  
Sehr großer Umfang  
Passende Musikunterstützung  
Langwierige Genre-Mix  
Beschränkte Spielerfunktion

**GRAFIK**  
86%  
**SOUND**  
90%  
**STEUERUNG**  
82%  
**ATMOSPHERE**  
91%  
**SPIELEDISIGN**  
89%

**MEHRSPIELER**  
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DRAGON oder GRAND THEFT AUTO 2 mochten

**BEWERTUNG**  
Die große Spielspaßbewertung unseres Testurteils ist die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus. An je nach Ausrichtung des Spiel-Designs (z. B. Ego-Shooter oder Taktik-Shooter) steht die Bewertung der Einzel-, oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils „wichtigere“ Spielvariante wird am FÜR des Testurteils bewertet.

**USK** Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

**ZIELGRUPPE** Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spielhöhe.

**SCHWIERIGKEITSGRAD** Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

## PC-Games- Wertungen

Spiele werden auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten eingestuft. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) miteinander vergleichen.

Darüber springt die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgame mit tadelloser Ausführung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spielgeschehen genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

Hier wurde „gut gemacht“ mit „gut gemacht“ verwechselt: Entwerder unterschätzte die Technik oder das Spielgeschehen ist nicht so gut. Wer verpasst nichts.

Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

Diesen spielerischen Renfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region. Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

## Die PC-Games-Redaktion

 Petra Maueröder Strategie, Abenteuer petra.maueroder@pcgames.de	 Christian Müller Action, Abenteuer christian.mueller@pcgames.de	 Harald Wagner Sport, Strategie harald.wagner@pcgames.de	 Rüdiger Steidle Strategie, Action rue.diger.steidle@pcgames.de	 Thomas Weiß Action, Abenteuer thomas.weiss@pcgames.de	 Dirk Gooding Action, Strategie dirk.gooding@pcgames.de	 Justin Stolzenberg Sport, Action justin.stolzenberg@pcgames.de	 David Bergmann Abenteuer, Action david.bergmann@pcgames.de
---	---	---	--	---	--	--	--





**STEINHARTE RECHTE** Der Schlüssel zum Sieg ist, sich nicht treffen zu lassen. Wer geschlagen wird, fliegt meterweit durch die Luft. Aus

# Gothic 2

Wir prophezeien Ihnen: An diesem Rollenspiel wird sich die internationale Konkurrenz die Zähne ausbeissen. Denn Gothic 2 ist ein Meisterwerk geworden!

**G**ut. Der Schläfer, Bösewicht aus Teil 1, schläft dank Ihnen für immer. Schlecht: Er war eine Art Schoßhündchen. Belars, des Gottes der Dunkelheit. Aus der Traum vom Dasein als Held, der vom Volk bejubelt wird, dem die Damen zu Füßen liegen – Sie rutschen direkt vom Regen in die Traufe: hinaus aus dem Freiluftgefangnis des Vorgängers, einst umspannt von der magischen Barriere, direkt auf das Wanted-Plakat eines Unsterblichen, der verdammt sauer ist. Draußen, in der neuen Welt, liegt die pulsierende Hafenstadt Khorinis, zur einen Hälfte vom Meer, zur anderen von Wäldern und Hügelketten eingerahmt. Durch diese bezaubernde Welt, steuern Sie Ihre Spielfigur mit den Cursortasten, während Sie ihr über die Schulter blicken, führen Gespräche und kämpfen mit Schwert, Bogen und Magie gegen Monster.

Die Stadt Khorinis ist das Herzstück des Landes: Auf dem Marktplatz stehen die Händler hinter ihren Verkaufständen und preisen Waren an. Im Arbeiterviertel sind die Handwerker mit Hammer und Säge beschäftigt, während der Schmied am Amboss unermüdlich auf seine Schwerter schlägt. Durchs Hafenviertel schlendern zwielichtige Gestalten, die gern ihre Fäuste sprechen lassen. Im oberen Stadtteil hat sich die Hautevolee breit gemacht: In prunkvollen Fachwerkhäusern leben dort die Intellektuellen und Reichen. Eines ist überall gleich: Es herrscht aufgrund der drohenden Orkanriffe hektisches Stimmengemurmel. Des Nachts, wenn der Mond die Stadt in fahles Licht taucht, verstummt der Trubel. Der Marktplatz ist wie leer gefegt, die Handwerker sind verschwunden – nur aus der Kneipe unten am Hafen dringt Ge-

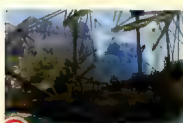
polter. Die meisten Einwohner schlummern in ihren Betten. In Gothic 2 folgt jede Figur einem glaubwürdigen Tagesablauf.

Grundsätzlich dürfen Sie nach dem Start des Spiels – Magier Xardas gibt Ihnen den Auftrag, das Auge Innos zu finden, um gegen das Böse gewappnet zu sein – jede Richtung einschlagen. Ob Sie die Hauptquests in Angriff nehmen, erst einmal zaghafte Schritte mit ein paar Nebenaufgaben wagen oder gar ganz abseits des roten Fadens agieren, steht Ihnen völlig frei. Grenzen setzen Ihnen die Monster, die in der Wildnis lauern. Wenn Sie in den ersten Spielstunden, von einem unbändigem Erkundungsdrang getrieben, zu tief in den Wald vordringen und dort in einer Höhle das Knurren eines Schattenläufers vernehmen, sollten Sie eines machen: ganz schnell wegläufen. Die meisten Gegner boxen Ihrem Held, der



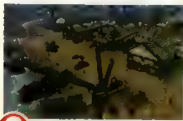
## Die neue Welt

Die magische Barriere des Vorgängers, die sich um das Freiluftgefängnis spannte, wurde zerstört. Draußen ist viel Platz für eine Fortsetzung. Wir haben für Sie die wichtigsten Stationen zusammengetragen.



### 1 DAS SCHIFF

Das Schiff liegt in der Bucht von Khorinis und wird von Paladinen bewacht. Wo es hinsinkt, das werden Sie erst im späteren Spielverlauf herausfinden.



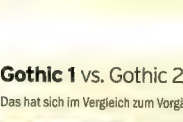
### 2 DIE HAFENSTADT

Die Hafenstadt Khorinis ist das Herzstück der neuen Welt. Hier warten Dutzende Quests auf den Spieler, der sich bei Lord Hagen den Paladinen anschließen kann.



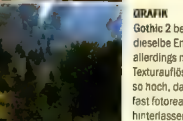
### 3 LOBARTS HOF

Lobarts kleiner Bauernhof ist der perfekte Platz, um die ersten Quests Schritte in Gothic 2 zu wagen. Er schützt Sie zum Rübenpflücken – Geld und Erfahrungspunkte verdienen.



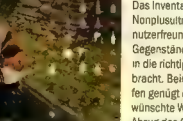
### 4 DIE TAVERNE

Die Taverne liegt in der Mitte der neuen Welt. Hier haust der Dämonenmager Xardas, der Ihnen sagt, was zu tun ist. Das Auge Innos muss gefunden werden!



### 5 XARDAS TURM

In diesem Turm befinden Sie sich zu Beginn des Spiels. Hier haust der Dämonenmager Xardas, der Ihnen sagt, was zu tun ist. Das Auge Innos muss gefunden werden!

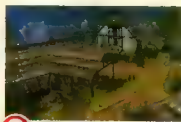


### 6 PASS ZUM MINENTAL

Zwei freister dreieckige Paladine bewachen den Pass zum Minental, der alten Welt aus Gothic. Wenn Sie dahin zurückkehren, werden Sie feststellen: Es hat sich einiges geändert.

### 7 DAS KLOSTER

Im Kloster haust der Erzmagier in einer imposanten Kathedrale. Wer Magier werden möchte, braucht 1.000 Gold und ein Schaf. Ein Schaf? Jawohl! Fragen Sie nicht.



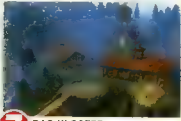
### 8 ONARS HOF

Auf Onars Hof tummeln sich Lees-Söldner. Wer mag, darf sich den Dreitagebart-Marlboro-Männern anschließen und zum Drachenjäger aufsteigen.



### 9 DER TROLL

Weit im Norden lauern die größten und gefährlichsten Monster. Zum Beispiel ein schwarzer Troll, der noch nicht mal ganz auf den Bildschirm passt ...



### 10 DAS KLOSTER

Im Kloster haust der Erzmagier in einer imposanten Kathedrale. Wer Magier werden möchte, braucht 1.000 Gold und ein Schaf. Ein Schaf? Jawohl! Fragen Sie nicht.

## Gothic 1 vs. Gothic 2

Das hat sich im Vergleich zum Vorgänger verändert:

### KAMPFSTEUERUNG

Sie haben die Wahl: Gothic 2 lässt Sie mit der alten Kampfsteuerung aus dem Vorgänger spielen – oder mit der neuen. Letztere wird Einsteigern viel leichter von der Hand gehen, da die Schläge nicht mit den Richtungsstäben ausgeführt werden, sondern normal mit den linken Maustaste.

### GRAPHIK

Gothic 2 benutzt zwar immer noch dieselbe Engine wie der Vorgänger, allerdings mit Verbesserungen. Die Texturauflösung ist streckenweise so hoch, dass die Texturen einen fast fotorealistischen Eindruck hinterlassen. Bäume, Gräser und Sträucher wirken sich außerdem dynamisch im Wind.

### INVENTAR

Das Inventar ist zwar nicht das Nonplusultra, aber trotzdem benutzerfreundlicher geworden: Alle Gegenstände werden automatisch in die richtige Reihenfolge gebracht. Beim Kaufen und Verkaufen genügt ein Klick und die gewünschte Ware landet gegen Abzug des Geldes im Inventar.

nach den Abenteuern des ersten Teils all seine Kraft verloren hat, mit einem Schlag die Luft aus der Lunge. Dann bleibt nur das Laden eines vorhandenen Spielstands, was wegen der fehlenden Quickload-Funktion ganz benutzerunfreundlich über das Hauptmenü geschieht.

Mehr Muskeln erhält die Spielfigur nach erfolgreichen Kämpfen oder gelösten Quests. Einsteiger werden von der Menge an Aufgaben regelrecht erschlagen. Denn jede zweite Person in Khorinis hat ein Problem. Ob Sie helfen, bleibt Ihnen zwar freigestellt, ist aber neben Monsterhauen der einzige Weg, um stärker zu werden. Die ersten Aufträge sind nicht das, was sich ein Held vorstellt: Ein Bauer verdonnert Sie zum Rübenpflücken und dessen Frau verlangt, dass Sie ihr auf dem Marktplatz eine Pfanne kaufen. Doch bald ruft das

Abenteuer: Ein Händler schickt Sie in den Wald, in dem Wölfe ihr Unwesen treiben. Viele Quests lassen sich auf unterschiedliche Arten lösen. Als Angehöriger der Miliz werden Sie in der Stadt zwangsläufig auf Verbrecherjagd gehen. Ein Fehler verkauft Heringe, in denen sich etwas anderes als

Angebot? Ein anderes Beispiel: Schmied Harad verlangt die Beschaffung einer Orkwaife, bevor er Ihnen sein Handwerk beibringt. Ein bisschen Recherche genügt und Sie wissen, wo sich ein derartiges Ungetüm aufhält: vor den Stadttoren! Den Ork erledigen Sie schließlich entweder, indem Sie Köpf-

Gothic 2 bietet enorme spielerische Freiheit, ohne verwirrend zu sein: **Man darf überall hingehen.** Grenzen setzen nur die Gegner, die in der Wildnis lauern.

Fischfleisch befindet. Jetzt stehen Sie vor der Wahl: Wollen Sie den Ganoven im Hauptquartier der Paladine verpeilen und ein nettes Kopfgeld kassieren? Oder machen Sie mit ihm gemeinsame Sache, drücken ein Auge zu und profitieren von seinem speziellen

chen zeigen und ihn auf Kollisionskurs mit einem Raubtier bringen – oder Sie heuern einen Jäger gegen Gold an, schicken selbigen an die Front und beobachten das Geschehen aus „gesunder“ Entfernung. Egoisten haben in Gothic 2 die größten Überlebens-





**EINER GEGEN ALLE**  
Auch wenn sie gegen alle  
Feinde, die Ratten, die  
Kühe, die Goblins  
und die dunklen  
Todesritter der Apo-  
kalyptose, die mit Feuer-  
bällen werfen.



**COOLER MAGIER** Die Eiswelle gehört zu  
einem nützlichen Zauberspruch: Ganze  
Horden von Gegnern lassen sich in Sekun-  
denschnelle tiefkühlgerecht verarbeiten



**DIALOGE** „Hallo, ich möchte die Welt retten.“  
„Harvornagend, Fang an, indem du die Rüben  
da drüben plünderst. Der Anfang ist schwer.“



**ZWEIKÄMPFE** Auch wenn es  
so aussieht, als würden wir  
(rechts) den Kampf gegen  
den Ork (links) verlieren.  
Denn es nicht so! Ehrlich!

chancen. Siegreich gekämpft  
wird, indem Sie den richtigen  
Schlag zur richtigen Zeit aus-  
führen. Schnelle Hiebe dienen  
als Konterangriff gegnerischer  
Frontalattacken, richten aber  
wenig Schaden an. Langsane  
Schwertstiche brauchen  
mehr Vorbereitungszeit und  
wirken sich dafür merklich auf  
den Lebensbalken des Kontra-

henten aus. Der rechte Maus-  
knopf bewirkt, dass die Spiel-  
figur für wenige Sekunden eine  
Abwehrhaltung einnimmt.

Gewonnene Erfahrungspunkte  
tauschen Sie beim ent-  
sprechenden Trainer gegen eine  
Steigerung der Charakter-  
werte ein. Auf diese Weise trainieren  
Sie den Umgang mit  
Schwertern, Bögen und Magie.

Aber auch andere Fähigkeiten  
lassen sich erlernen: Ihr Held  
darf Waffen schmieden, Tränke  
brauen, Leute bestehen oder  
Tiere zerlegen und die wert-  
vollen Überreste für Gold ver-  
kaufen. Dem Charaktermisch-  
masch aus dem Vorgänger ha-  
ben die Entwickler allerdings  
ein Ende gesetzt. In Gothic 2  
gibt es keinen feuerballzau-

## Heidenhandwerk

Der Held aus Gothic kann nicht nur Schwerter schwin-  
gen, sondern auch weiche machen. Und noch mehr ...

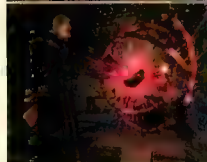
### ALCHIMIE

Geschicklichkeit, Saft, Geschwindigkeits- und Lebenspunkte stellt her, wer die Alchemie beherrscht und gerade die richtigen Kräuter zur Hand hat.



### RUNEN

Einen Schuss Kobold-  
blut mit Spinnenwe-  
ben vermischt und  
Koboldknochen da-  
zugeben – fertig ist  
der Zauber: Feuer-  
sturm. Magier bauen  
ihre Runen selber!



### SCHLEICHEN

Immer nur einen  
Schritt – und das  
Gewicht stets auf  
den ganzen Fuß ver-  
lagern. Sobald Ihr  
Held das Schreien  
lernt, darf er un-  
bemerkte in Figuren  
vorbestapeln



### SCHLÖSSER

Je mehr Punkte Sie in  
Geschicklichkeit in-  
vestieren, desto ein-  
facher fällt das  
Knacken von Schlös-  
sern. Dazu brauchen  
Sie außerdem  
Detritus.



### SCHWERTER

Rohstahl und Er-  
zbrocken sind Voraus-  
setzungen, um  
Schwörter zu schmie-  
den. Die können Sie  
anschließend veräu-  
fern oder selber  
benutzen



### TASCHEN-

### DIEBSTAHL

Die Diebesglocke in  
Khavrus leuchtet. Sie, wie  
man fremde Geldbeu-  
tel stibitzt. Geht der  
Diebstahl aufgrund  
mangelnder Geschik-  
kl chert schacht aus,  
rollen Köpfe.



### TIERE

### AUSWEIDEN

Wer sich von einem  
Jäger in der Kurst  
des Jagens schulen  
lässt, darf erlegte  
Monster ausschalen.  
Zähne, Felle,  
Hörner und Klauen  
wechseln gegen Gold  
den Besitzer.





## TESTCENTER

### Inhalt & Features

- Drei Charakterklassen
- 80 Zaubersprüche
- 50 Monsterarten
- 15 Minuten Videosequenzen
- 150 Nah- und Fernkampfaffen
- Sechs Kapitel
- Drei Spielwelten, über 100 Quests
- Tag- und Nachtyklus, Wittereffekte

### Im Wettbewerb

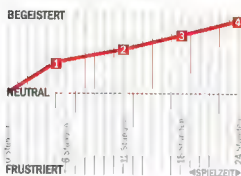
	Gothic	Morrowind	Gothic 2	Pro & Contra
<b>GRAPHIK</b>	82	85	80	
Detaileinrichtung Spielwelt	86	91	86	● Extrem hoher Detailgrad
Detaileinrichtung Objekte	79	90	81	● Tag- und Nachtyklus
Vielfalt der Spielwelt	72	74	79	● Licht enorm leuchtig
Animation der Objekte	78	75	78	● Hochauflösende Texturen
Effekte	87	82	90	● Vereinzelt ungelungene Animationen
<b>SOUND</b>	80	84	83	
Musik	83	91	89	● Dynamische Musikunterlegung
Soundeffekte	78	88	88	● Mehrstündige professionelle Sprachausgabe
Sprachen/Kommentar	79	76	83	● Sprecher in mehreren Sprachen
<b>STEUERUNG</b>	73	89	75	
Bedienungselemente/Navigation	67	89	69	● Steuerung nach Eingewöhnung simpel
Präzision der Steuerung	73	90	73	● Vereinfachte Kampfsteuerung
Übersichtlichkeit/Perpektive	80	88	80	● Übersicht leidet gelegentlich
				● Immer noch unständlich Inventar
<b>ATMOSPÄRE</b>	84	91	84	
Spannung/Überschallungen	86	94	91	● Story bietet Überraschungen
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	86	92	90	● Unterhaltsame Dialoge
Story, Dialoge, Kommentare	83	90	84	● Graubildige Fantasy-Welt
Interaktion	71	88	83	● Langeilige Zwischensequenzen
<b>SPIELEDISEIN</b>	82	88	83	
Komplexität, Spieldiefe	81	94	86	● Intelligente Gegner
Einzigartigkeit/Angebot	70	90	78	● Enorme spielerische Freiheit
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	74	85	80	● Der interessanteste Charakterkessel
Verhalten der Computer/Geen	79	75	84	● Viele verzweigte Quests
Innovation	63	90	84	● Wenig Neuerungen zum Vorgänger
<b>MEHRSPIELERMODUS</b>	-	-	-	● Für Einsteiger tendenziell zu schwer
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspieler	-	-	-	
Einzelungsmöglichkeiten	-	-	-	

<b>TEST-AUSGABE:</b>	PGS 01/01	PGS 07/02	PGS 01/03	<b>WAS IST WAS?</b>
<b>WERTUNG:</b>	85	91	91	Schlechter als die Vergleichsspiele
				Besser als die Vergleichsspiele

### Zahlen & Fakten

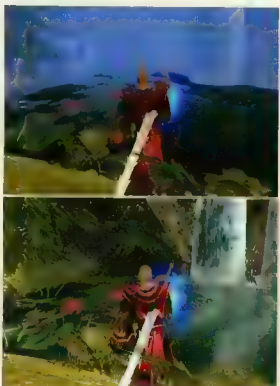
<b>Genre:</b>	Rollenspiel
<b>Vergleichbare Spiele:</b>	Ultima 9, Goth c, Morrowind, Neverwinter Nights
<b>Entwickler:</b>	Piranha Bytes
<b>Vom gleichen Entwickler:</b>	Gothic
<b>Publisher:</b>	Jowood
<b>Adresse des Publishers:</b>	Martin-Beck-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg
<b>Telefon des Publishers:</b>	06102-81680
<b>Offizielle Website:</b>	http://www.gothic.de
<b>Website des Publishers:</b>	http://www.jowood.de
<b>Website des Entwicklers:</b>	http://www.piranha-bytes.com
<b>Beste Fansite:</b>	http://www.dofgothic.de/gothic2
<b>Telefon-Hotline (Kosten):</b>	06102 8168-068 (Standardtarif)
<b>Altersempfehlung lt. USK:</b>	Ab 16 Jahren
<b>Termin:</b>	29. November 2002
<b>Preis lt. Hersteller:</b>	Ca. € 50,-
<b>Inhalt der Packung:</b>	Drei CDs, Handbuch
<b>Sprache Spiel:</b>	Deutsch
<b>Sprache Handbuch:</b>	Deutsch
<b>Durchschnittliche Spieldauer:</b>	60 Stunden

### Motivationskurve



### Leistungs-Check

Gothic 2 schaut exzellent aus. Der Preis sind sehr hohe Hardware-Anforderungen. Ein schneller Prozessor und - noch viel wichtiger - mindestens 512 MB RAM sind Voraussetzung, wenn Sie Gothic 2 flüssig genießen und die eher relativ langen -adezenten minime- ren wollen. Alle anderen können nur mit Einschränkungen spielen: Die Schrittwerte zu reduzieren hilft viel. Rechenpower lässt sich auch sparen indem man die Hintergrundmusik deaktiviert.



#### MINIMALE DETAILS

#### MAXIMALE DETAILS

	WAS IST WAS?	Technisch unmöglich	Unausbar	Akzeptabel	Optimal
Geforce 2 MX					
Geforce 2 GTS					
Geforce 3					
Kryo II					
Radeon 64					
Radeon LE					
Radeon 9700 Pro					
Geforce 4 MX					
Geforce 4 Ti 4200					
Geforce 4 Ti 4600					
PII 750/128					
PII 1 GHz/256					
Atom 1.2 GHz/256					
XP 1.8 GHz/256					
XP 1.8 GHz/512					
P4 2.4 GHz/512					
PII 750/128					
PII 1 GHz/256					
Atom 1.2 GHz/256					
XP 1.8 GHz/256					
XP 1.8 GHz/512					
P4 2.4 GHz/512					
PII 750/128					
PII 1 GHz/256					
Atom 1.2 GHz/256					
XP 1.8 GHz/256					
XP 1.8 GHz/512					
P4 2.4 GHz/512					



## Die drei Charakterklassen

Paladin, Drachenjäger und Feuermagier – für eine dieser drei Charakterklassen werden Sie sich entscheiden müssen.



MILIZ

In der Hafenstadt haben sich die Paladine niedergelassen. Dort hat der Spieler die Möglichkeit, sich die Miliz anzuschließen – und später selber Paladin zu werden. Als Angehöriger der Miliz sind Sie bestens geschult, im Umgang mit Einhand- und Zweihandschwertern. Später, als Paladin, kriegen Sie magische Runen von Ihren Vorgesetzten ausgehändigt. Damit dürfen Sie sich in Sekundenschnelle an wichtige Orte teleportieren, im Kampf heilen und Angriffsmagie verwenden.



PALADIN

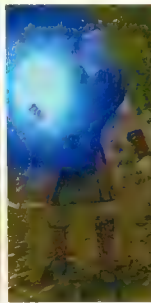


SÖLDNER

Auf Onars Hof wohnt jemand, den Sie vielleicht noch aus dem Vorgänger kennen: Lee. Der bietet Sie auf Wunsch zum Söldner aus. Als Söldner beherrschen Sie den Umgang mit Bögen und Armbrüsten am besten. Später besteht die Möglichkeit, Drachenjäger zu werden. Als Drachenjäger müssen Sie – im Gegensatz zum Paladin – auf jegliche Magie verzichten, genau so wie der Söldner. Ein Ausgleich ist die imposante Rüstung, die hohen Schutz vor Waffen und Magie bietet.



DRACHENJÄGER



NOVIZE

Im Kloster hausen die Zauberer. Dort dürfen Sie beim Ermagieren in die Lehre gehen, um Novize zu werden. Als Novize werden Sie überwiegend mit schwachen Zaubersprüchen wie Feuer- oder Eispfail kämpfen. Später befördert Sie Ihr Vorgesetzter zum Feuermagier. Als Feuermagier stehen Ihnen eine Reihe weiterer Zaubersprüche zur Verfügung. Feuermagier können Toteshauch (siehe Video auf DVD), Skelettarmee erschaffen, Monster schrumpfen.



FEUERMAGIER

bernden Ritter mit Langbogen. Entweder, oder: In der Hafenstadt startet Ihre Karriere als Paladin; auf Onars Bauernhof bildet Lee Sie zum Drachenjäger aus; im Kloster erlernen angehende Zauberer die Kunst der Magie. Ist Ihre Entscheidung gefallen, gibt es kein Zurück mehr. Dadurch erhöht sich der Wiederspielbarkeitsfaktor enorm. Haben Sie sich der Miliz der Paladine ange-

geschlossen, werden die verfeindeten Söldner auf Onars Bauernhof gereizt auf Ihre Anwesenheit reagieren – und sämtliche Quests dort gehen flöten. Die dürfen Sie dann beim zweiten Durchspielen nachholen.

Gothic 2 ist ein außerordentliches Rollenspiel, das viele klassische Tugenden makellos umsetzt. Den Charakter vom Schwächling zum Super-

man aufzupäppeln, macht süchtig. Die über hundert Quests auf verschiedene Arten zu lösen, auch. Was aber darüber steht, all diese Glanzpunkte überstrahlt, das ist etwas anderes: nämlich die Atmosphäre. Die Entwickler haben eine glaubwürdige Fantasy-Welt geschaffen, die so stimmig ist, dass der Autor dieser Zeilen beim Spielen – einem Japaner in Rothenburg ob der

Tauber gleich – alle fünf Sekunden auf die Bildschirmfoto-Taste gehämmert hat, in der Hoffnung, all die denkwürdigen Augenblicke festzuhalten. Leider können die Standbilder nur andeuten, was sich in Bewegung auf dem Monitor abspielt. Die Natur der Spielwelt entfaltet tagsüber einen geradezu paradiesischen Farbrausch: Ein Weg führt schräg hinab zu einem See, auf dem

### AUGENFREUNDLICH

Solche liebevoll gezeichneten Bäume haben wir zuletzt in Unreal Tournament 2003 gesehen: Gothic 2 ist grafisch eine Wucht!





#### AUGENWEIDE

Welches Häuschen hätten Sie denn gern? In der Hafenstadt ist eine ganze Menge los. Etliche Quests winken!

#### MEINUNG PETRA MAURÖDER



„Guten Tag, ich hätte gerne Gothic 2 – und einen neuen PC!“

Gleich an der ersten Weggabelung sollte ein Wamschld aufgestellt sein: „Wir müssen draußen bleiben“ – das gilt zum einen für den gemeinen 256-MByte-RAM-Mob, dem die Entwickler einen Regel vorgeschoben haben. Genauer gesagt: einen Speicherregel. Ohne 512 MByte Hauptspeicher ist die Framerate bequem mizählbar. Im Vergleich zur schicken, aber etwas steil wirkenden *Morrowind*-Welt „lebt“ das *Gothic*-Reich: Wenn man durch die Gassen der Städte flaniert, finstere Höhlen erkundet oder durch die Wälder streift, tankt man jede Menge Fantasy-Flair – da stört mich die umständliche Inventar-Handhabung nur noch halb so. Ebenfalls draußen bleiben müssen Rollenspiel-Einsteiger – die sind bei *Dungeon Siege* viel besser aufgehoben. Von Anfang an scheint sich die komplette *Gothic* 2-Befehlsgeschäft gegen einen verschworen zu haben, die Kampfsteuerung hat man erst mit genügend Training drauf. Für erfahrene Magier und Paladine werden die Feiertage dank *Gothic* 2 zu wahrhaftigen Feiertagen.

#### MEINUNG THOMAS WEISS



Gothic 2 schaut so gut aus, dass sich selbst Redaktionsmuffel Rüdiger verblüfft die Augen reibt.

Meine Spielfigur hat sich verhalten wie ein Auto, das von jemandem gesteuert wird, der zum ersten Mal hinterm Steuer sitzt: ein Hüpfen nach vorne, Vollbremsung. Und bevor Sie jetzt auf die falsche Idee kommen: Das lag nicht an einer umständlichen Steuerung, sondern an der Umgebungsgrafik. Die ist so schön, dass man vor Staunen kaum zum Spielen kommt, immer wieder anhält und den Blick schweifen lässt. Auch die inneren Werte stimmen: *Gothic* 2 ist von vorne bis hinten mit verzwickten und motivierenden Quests voll gepackt, ohne verwirrend zu sein. Die Kampfsteuerung hat man im Vergleich zum ersten Teil zum Postiven hin entschärft, das Gegnerverhalten ist glaubwürdig, die Story – obwohl Klichscheitern – spannend umgesetzt. Für *Gothic* 2 lasse ich alle *Morrowinds* dieser Welt links liegen! Und wenn ich mit dem Paladin durch bin, ist der Magier dran.

ein hundertfarbiges Blumenmeer aus Seerosen ruht. Weit von der Zivilisation entfernt liegt ein verzauberter Wald, dessen Bäume so dicht aneinander stehen, dass die Sonnenstrahlen nur vereinzelt durch die Wipfel dringen und ein wundervolles Muster ergeben. An manchen Stellen segeln lose Blätter herab. Zwischen den Stämmen, Büschen und Sträuchern glitzern des Nachts Glühwürmchen. Hin und wieder regnet es und die Berge in der Ferne sind dann nur noch zu erahnen. *Gothic* 2 schafft es spätestens dann, wenn ein Sonnenuntergang den Horizont in strahlendes Rot taucht, das Monitorbild in ein impressionistisches Gemälde zu verwandeln.

Auch die Akustik darf in diesem Zusammenhang nicht unerwähnt bleiben: Auf Ihren Streifzügen durch die Wälder werden Sie von zurückhaltend melodischen Flötenklängen begleitet, die – immer zum richtigen Zeitpunkt – dynamisch in

spannende Musik umschwenken. Die Soundeffekte werden dafür sorgen, dass Sie sich in der Dunkelheit beobachtet fühlen, weil von überallher Äste knacken, das Unterholz raschelt und Grillen zirpen. Ein bisschen lächerlich dagegen wirken die Animationen der Spielfiguren. Beim Kämpfen schaut der Held mitunter aus, als leide er unter einem epileptischen Anfall. Und hüpfen kann er, da würde selbst der Weltmeister im Stabhochsprung vor Neid erblassen: Ohne Hilfspilme springt Ihr Held gelegentlich wie ein Gummimann meterhoch in die Luft, als wolle er nach den Sternen am Himmel greifen. Das schafft er im Gegensatz zu den *Gothic* 2-Entwicklern nicht ganz: Die haben nämlich das bisher beste Rollenspiel des Jahres geschaffen, das nun Seite an Seite mit *Morrowind* den Genre-Thron be setzt.

THOMAS WEISS

#### TESTURTEIL GOTHIC 2

##### ENTWICKLER

Piranha Bytes

##### PREIS

€ 45

##### USK

Ab 16 Jahren

##### ZIELGRUPPE

Fortgeschrittene, Profis

##### SCHWIERIGKEITSGRAD

Nicht einstellbar. Schwierig

##### MEHRSPISLER

Einre-PC

Internet

Netzwerk

1 Sp./Packung

##### TESTESTER

Prozessor in Megahertz

1000 1500 2000

Arbeitsspeicher

256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low End Standard High End

##### PRO & CONTRA

Welt ist extrem detailliert

Viele, verzweigte Quests

Story bietet Überraschungen

Extrem spielerische Freiheit

Für Einsteiger tendenziell zu schwer

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

ATMOSPHERE

SPELDESIGN

MEHRSPISLER

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie *GOTHIC* oder *ULTIMA 9* mochten

91

➔ HEI\$\$: DIE\$E\$ \$PIEL GIBT'\$AUCH FÜR LAU.

Aus allen mit uns teilnehmenden Publishers können wir Ihnen mehr dazu auf Seite 149 oder unter <http://www.pcgames.de>







Rolf T.  
Zahltechniker

Stefan O.  
Architekt

Jürgen S.  
Grafiker

Die überraschendsten Treffen ereignen sich in

**EVERQUEST**



Betritt die deutsche Community von EverQuest und triff Tausende verschiedene Persönlichkeiten. Willkommen in dem Spiel, das bereits weit über 400.000 Spieler in aller Welt überzeugt hat und das nun komplett in Deutsch und spielbar auf europäischen Servern erhältlich ist.

PC CD-ROM

[www.everquest-europe.com](http://www.everquest-europe.com)

Maximize your experience with  
**pentium 4**

**SOE**  
SONY ONLINE  
ENTERTAINMENT

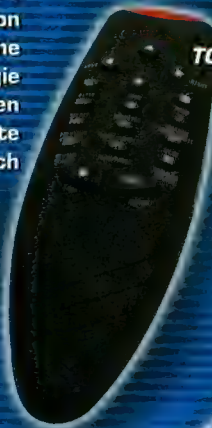
**Ubi Soft**

EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks belong to their respective owners. © 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.

# DVD REMOTE CONTROL

SL-4111

- Bypass-Funktion
- Touch-Oberfläche
- Infrarot-Technologie
- 17 Steuerfunktionen
- 6m Reichweite
- Geringer Energieverbrauch



TOUCH COATING



## MULTISTATION GIN1

SL-4030

- Multiplayer Adapter
- Hält die PS2 sicher
- DVD Fernbedienung
- Archiv für bis zu 6 Memory Cards
- Hält vier PS2 Spiele oder DVDs
- Bonus GamePad

**BONUS GAMEPAD**



# DVD on PS2



# STREETECIE

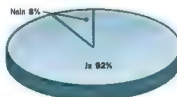


## So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Langzeitmotivation	1,68
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1,72
Animationen	1,88
Musik	1,96
Steuerung	1,99
Soundeffekte	2,08
Kommentare/Sprachausgabe	2,18
Innovationen	2,20
Einstiegsfreundlichkeit	3,18
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3,26

Quelle: Umfrage unter 1000 registrierten Usern von www.pcgames.de

## Würden Sie Anno 1503 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1000 registrierten Usern von www.pcgames.de

## Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Extrem hohe Langzeitmotivation
2. Detaillierte Grafik
3. Possiblere Animationen
4. Atmosphärische Musik
5. Verständliche Steuerung

1. Technische Probleme
2. Zu hoher Schwierigkeitsgrad
3. Nicht gerade einsteigerfreundlich
4. Zu wenige Innovationen
5. Fehlender Mehrspielermodus

## Die Meinung der PC-Games-Leser:

**RENÉ NIPPA (21)**, Student aus Oldenburg: „Anno 1503 gefällt mir insgesamt sehr gut, ist aber nicht das Meisterwerk geworden, das alle erwarteten. Die Gründe stecken im Detail: Der hohe Schwierigkeitsgrad, die langwierige Erkundung und Darstellungprobleme trübten den Spielspaß. Trotzdem verbindet man auch mit Anno 1503 wieder unzählige Stunden.“

**PETER BATHGE (15)**, Schüler aus Ober-Mörlen: „Anno 1503 ist genauso geworden, wie ich es mir erträumt habe. Die detaillierte Grafik läßt zum Zuschauen ein und das Spiel macht ebenso richtig wie der Vorgänger. Alle Spieler, die sich mit der grandiosen Atmosphäre eines Aufbauspiels anfreunden können, dürfen Anno 1503 auf keinen Fall verpassen!“

**TIMO BANTEN (27)**, Beamter aus Wademmark: „Ganz ehrlich: Anno 1503 wirkt wie ein gezielter Patch für 1602. Ein paar neue Meioden, größere Inseln, mehr Völker, bessere Schiffe und fertig. Die alte Spielatmosphäre ist aber auf jeden Fall sofort wieder da. Anno 1503 hat all das, was mir bei Port Royale gefiel. Und, Umgekehrt ist das leider genauso!“

**STEFFEN KRÜGER (16)**, Schüler aus Berlin: „Wer sich am relativ hohen Schwierigkeitsgrad nicht stört, wird mit einem grandiosen süchtig machenden Spiel belohnt. Es dauert keine Minute, bis das berühmte Anno-Feeling zum Vorschein kommt. Wer also gerne mal baut, handelt und manchmal auch kämpft, macht bei diesem grandiosen Spiel nicht viel falsch.“

**A**m 25. Oktober war Anno-Tag: Das heiß ersehnte Aufbau-Strategiespiel stand nach vierjähriger Entwicklungszeit endlich in den Läden und sorgte für zwiespältige Eindrücke bei unseren Lesern. Während die einen vom Endlosmodus restlos begeistert waren, bissen sich andere am Schwierigkeitsgrad die

Zähne aus. Ein Beta-Patch (auf CD und DVD) korrigiert den hohen Schwierigkeitsgrad und senkt viele Betriebskosten; dadurch wird Anno 1503 spürbar einfacher – und unterhaltsamer. Nachdem wir nun einen Monat lang das Feedback unserer Leser gesammelt haben, lassen wir nun die Käufer zu Wort kommen.

## SIEBEN FRAGEN AN DEN ANNO-PROFI

**PC Games:** Was hältst du ganz persönlich von Anno 1503?

**Pietschmann:** „Um ehrlich zu sein, hat mich der Vorgänger mehr in seinen Bann gezogen. Bei Anno 1503 fehlen mir vor allem die stimmungsvollen Zwischensequenzen, die bei 1602 noch für mehr Flair sorgen. Außerdem ist das Spiel selbst für Anno-Veteranen durch den Wegfall der Steuerung recht schwer geworden.“

**PC Games:** Welche Verbesserungen gefahren dir besonders gut?

**Pietschmann:** „Das Stadtbild ist um einiges hübscher geworden, da wesentlich mehr Personen herumwuseln und selbst die Gewässer belebt sind. Ansonsten ist Anno je zum Glück Anno geblieben und wurde nicht verschlimmbessert.“

**PC Games:** Was hätte besser gemacht werden können beziehungsweise müssen?

**Pietschmann:** „Der Multiplayer-Modus hätte von Anfang an integriert sein müssen. Dafür hätten die Spieler vermutlich auch eine weitere Termineinschreibung in Kauf genommen, da das in der Szene ja ohnehin ein Tagesordnung ist. Außerdem hätte man am System der Steuern



**MATTHIAS PIETSCHMANN** betreibt die Fansite [www.annomania.de](http://www.annomania.de)

festhalten sollen, da das Spiel so gerade für Einsteiger wesentlich schwerer geworden ist.“

**PC Games:** Welches Feedback hast du von den Besuchern deiner Fansite bekommen?

**Pietschmann:** „Sehr viele fanden es zu schwer, ein großer Teil vermisst die Videos. Den meisten kommt es so vor, als sei Anno 1503 nach vier Jahren immer noch nicht ausgereift.“

**PC Games:** Was erwartest du von den angekündigten Patches?

**Pietschmann:** „Vor allem müssen die Systemabstürze beim Laden von Spielständen und bei

längeren Spielen im Endlosspiel behoben werden. Außerdem muss dringend das Routefinding der Schiffe verbessert werden: es ist einfach eine Katastrophe für eine noch kleine Siedlung, wenn ein Schiff an einer Insel hängen bleibt und man es versenken muss.“

**PC Games:** Wäre ein öffentlicher Beta-Test für Anno 1503 angebracht gewesen?

**Pietschmann:** „Ich kann schon verstehen, dass Sunflowers keinen öffentlichen Beta-Test angestrebt hat. Es tauchen immer mehr Alpha- und Betaversionen vorab im Internet auf, die Beta-Tests für die Publisher zunehmend riskanter machen. Allerdings hätte ich von den Entwicklern schon erwartet, dass ihnen der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad auffällt.“

**PC Games:** Was macht deiner Meinung nach den Reiz der Anno-Reihe aus?

**Pietschmann:** „Ganz klar die große Handlungsfreiheit der Spiele. Ich habe alle Möglichkeiten und kann weitgehend machen, was ich will. Entweder ich führe Kriegen gegen meine Insel-Nachbarn oder ich sitze einfach nur friedlich vor mich hin und betriebe voller Stolz meine selbst gebauten Städte.“



# Fußballmanager 2003

**Kleine, aber feine Verbesserungen** und die spannendsten Spielszenen seit Genrebestehen sichern Gerald Köhlers neuestem Streich die Tabellenspitze.

**W**er die Feature-Liste des **Fußballmanager 2003** studiert, wird feststellen, dass es im Vergleich zum Vorjahresmodell nur drei wesentliche Neuerungen gibt: Erstens kommt in den 3D-Spielszenen die Engine von **FIFA 2002** zum Einsatz. Zweitens liefert nun eine Spiel-Ausgabe des Fachmagazins

**Kicker** das Neueste aus der Gerüchteküche und präsentiert Analysen zum letzten Spieltag. Und drittens dürfen Hobby-Architekten mit dem Stadioneditor ganz neue Sporttempel entwerfen. Das mag sich nicht nach viel anhö- ren, aber schon nach wenigen Stunden zeigt sich, dass die Verbesserungen echten Spiel-

spaß-Mehrwert bringen. So sehen die Partien in der 3D-Darstellung nicht nur ausgesprochen gut aus (abgesehen vom aus **FIFA 2002** bekannten Puppen-Look der Spieler), sondern ähneln vor allem auch endlich einer echten Bundesliga-Begegnung. Konterangriffe, Lattenknaller, Elfmeter – da kommt echtes **Sportstudio-**

Feeling auf. Vor allem die genialen Replays und Kamerafahrten machen Laune.

Als nicht weniger spannend erweist sich der von den meisten Fans bevorzugte Textmodus, der mit seinen variantenreichen Spielbeschreibungen und witzigen Einlagen glänzt („Der Ball rollt Ihnen vor die Füße – wollen Sie ihn

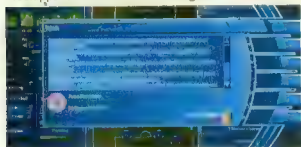


## Die wichtigsten Neuerungen

Neben den drei großen Fortschritten Spielzeitung, 3D-Szenen und Stadionausbau gibt es unzählige kleine, aber feine Verbesserungen. Die wichtigsten finden Sie untenstehend. Eine komplette Auflistung steht Interessierten auf der offiziellen Homepage unter [www.fm2003.de](http://www.fm2003.de) offen.

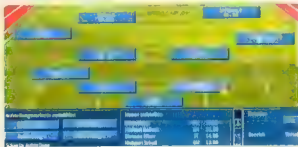
### HILFE

- Bei längerer Inaktivität werden automatisch ausführliche Tipps und Erläuterungen angezeigt.
- Eigener Hilfebutton in den wichtigsten Menübereichen
- Tooltips zu den meisten Abkürzungen und Menüs



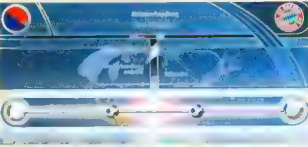
### AUFSTELLUNG

- Zahlreiche Automatikfunktionen, um beispielsweise die jüngsten, erfahrensten, fittesten, stärksten oder unzuverlässigsten Spieler einzusetzen
- Automatische Rotationssysteme



### TRANSFERMARKT

- Neues Verhandlungssystem ohne Prozente mit echten Marktwerten, härtere Kaufgespräche
- Rolle im Verein (etwa „Stammspieler“) kann mit ins Angebot aufgenommen werden.



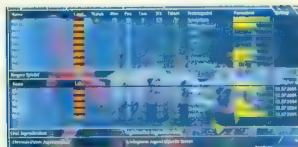
### SPIELERATTRIBUTE

- Mit der neuen Sondereigenschaft „Führungsspieler“ haben Spieler Einfluss auf ihre Teamkameraden.
- Stark erweiterte Boni, etwa für bestimmte Spielerkombinationen, Fähigkeitenkombinationen und verliehene Titel („Torschützenkönig“)



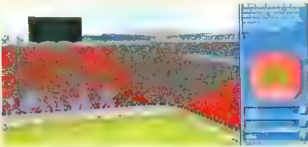
### JUGENDSPIELER

- Besonderen Talenten lassen sich Mentoren zuweisen.
- Wer nicht acht gibt, verliert seine begabtesten Jungkicker an wahlhabende Konkurrenzvereine.
- Eigene Trainingslager, Turniere, Nationalmannschaft
- Beenden hin und wieder Karriere frühzeitig



### STADION

- Breite und Kapazität der Tribünen völlig frei wählbar
- Beliebige Texte und Grafiken auf den Tribünen
- Beliebige Dachkonstruktion, Rasenmuster
- Es gibt noch viele weitere Details; so lässt sich das Stadion fast völlig frei designen.



### BÜRO

- Auf Wunsch ersetzt ein gerendertes Managerbüro das Hauptmenü, die Untermenüs bleiben gleich.
- Gewonnene Pokale werden dort in Vitrinen aufgestellt.



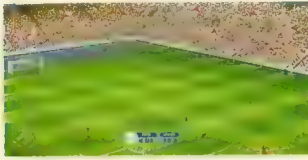
### SPIELZEITUNG

- Ausgabe des Kicker mit rund 300 Seiten Meldungen
- Spielberichte, Transfermeldungen, Vorratsberichte, Berichte aus anderen Ligen und Ländern und viel mehr.



### 3D-SPIELSZENEN

- Neue Engine aus FIFA 2002, aber nur 800x600
- Neue Eingriffsmöglichkeiten (Passen, Schießen, Grätschen; gilt auch für den Textmodus)



gleich zurück ins Spiel bringen oder Zeit schinden?“). Egal, für welche Darstellung Sie sich entscheiden – in brenzligen Situationen können Sie eingreifen und beispielsweise Ihren Stürmer zum Abspiel bewegen oder den Abschluss fordern. Nur wenn Sie sich mit dem Endergebnis zufrieden geben und die Wiedergabe ganz abschalten, müssen Sie auf diese Möglichkeit verzichten.

Die Spielzeitung kommt in der interessantesten Begewungen oder bringt Interviews mit den Stars der breiten Mannschaft, die über die Stimmung im Team aufklären. Auch wenn sich die Artikel nach einiger Zeit wieder

holen, findet sich immer wieder Unterhaltsames und Informatives in den Ausgaben. Der Stadionausbau überzeugt mit unzähligen Erweiterungen. Wer es sich leisten kann, macht aus einem Regionaliga-Acker in wenigen Jahren einen Sport-Tempel, der jedes Olympia-Stadion verblissen lässt. Das nötige Klimpergeld ziehen Sie vor allem aus Werbeträgen, Fernsehrechten, Bandenwerbung – selbst den Namen Ihrer heiligen Arena können Sie an einen Sponsor vermieten. Wer sich nicht um alles selbst kümmern will, überlässt einzelne Bereiche computergesteuerten Assistenten, die je nach Bezahlung und Kompetenz mehr oder

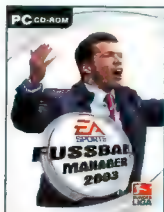


weniger gut arbeiten. Je mehr Personal, desto besser. Ein Mannschaftsarzt verkürzt beispielsweise die Verletzungsdauer, sein Kollege verringert das Risiko von Trainingsunfällen, ein Psychologe erhöht das Zusammengehörigkeitsgefühl. Damit Ihre Jungs sich nicht zur Saison-Halbzeit auf einem Abstiegsplatz wiederfinden, sind vor allem drei Dinge wichtig: Training, Training und Training. Entweder Sie stellen die Pläne selbst auf – üben etwa Standardsituationen, die dann in den Begegnungen auch tatsächlich so umgesetzt werden –, oder Sie vertrauen die Stunden Ihren Assistenten an. Taktische Schulungen erhöhen die Spie-

lerintelligenz, gehen aber zulasten der Kondition. Drillen Sie wiederum die Spielstärke, werden Ihre Jungs bald müde. Der Trick besteht darin, alle Faktoren möglichst im Gleichgewicht zu halten. Wie schnell sich Ihre Spieler im Training verbessern, hängt vor allem von ihrem Talent ab. Zwar können theoretisch auch wenig talentierte Kicker hohe Spielstärken erreichen (die reicht von 0,5 bis 14 Punkten; Fußballer mit mehr als 12 Punkten sind Stars von Welt), die Wahrscheinlichkeit ist aber recht gering. Neue Talente spüren Sie oder Ihre Scouts entweder in Jugendmannschaften und bei Turnieren oder auf dem weltweiten



**KICKER** Die Spielzeitung liefert aufschlussreiche Interviews, Wechselgerüchte und Analysen. Fast immer wird die eigene Mannschaft einbezogen.



## TESTCENTER

### Inhalt & Features

- Authentische Namen und Logos dank offizieller Lizenz
- 47 Ligen in 22 Ländern
- Über 25.000 Spieler
- Umfangreiches Trainingssystem mit 25 Übungen plus Standards
- Editor
- Karrieremodus und Wahlverein
- 3D-Modus verwendet Engine von FIFA 2003

### Im Wettbewerb

#### GRAFIK

Detailliertheit Spielwelt	60	61	62
Detailliertheit Objekte	54	58	60
Vielfalt der Spielwelt	52	65	62
Animation der Objekte	73	89	70
Effekte	72	70	69
	56	51	60

#### SOUND

Musik	66	50	60
Soundeffekte	70	33	30
Stimmen/Kommentar	58	44	60
	74	72	74

#### STEUERUNG

Bedienungskomfort/Navigation	66	82	76
Präzision der Steuerung	62	88	77
Übersichtlichkeit/Persektivität	90	90	90
	61	83	70

#### ATMOSPHÄRE

Spannung/Überraschungen	81	80	82
Realistische Glaswandsicht	83	75	80
Story/Dialoge/Kommentare	70	84	85
Inszenierung	79	78	80
	64	60	70

#### SPIELEDISIGN

Komplexität/Sp. tiefe	78	83	81
Entscheidungsmöglichkeiten	88	86	87
Entscheidungsmöglichkeiten	69	76	75
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	86	86	86
Verhalten der Computergegner	71	77	79
Innovation	85	73	69

#### MEHRSPIELERMODUS

Abstimmung/Sp. e mode	72	69	69
Interaktion in WM-/Gegenspieler	65	60	60
Einstellungsmöglichkeiten	60	48	48
	75	75	75

#### TEST-AUSGABE: WERTUNG:

PGC 03/00	PGC 12/01	PGC 01/03
73	83	86

#### PRO & CONTRA

WAS IST WAS?

Rot: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

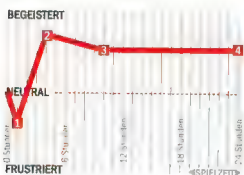
Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

Grün: Punkte, die die verglichenen Spiele

## Zahlen & Fakten

Genre:	Wirtschaftssimulation
Vergleichbare Spiele:	Kicker 2, Anstöß 4, 4-4-2
Entwickler:	EA Sports
Vom gleichen Entwickler:	NHL 2003, FIFA 2003, Fußballmanager 2002
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Immer Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0 (Standardtarif)
Offizielle Website:	<a href="http://www.fcm2003.de">http://www.fcm2003.de</a>
Website des Publishers:	<a href="http://www.electronicarts.de">http://www.electronicarts.de</a>
Website des Entwicklers:	<a href="http://www.fcm2003.de">http://www.fcm2003.de</a>
Beste Fanseite:	<a href="http://fcm2002.gamigo.de">http://fcm2002.gamigo.de</a>
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (€ 1,21/Minute)
Altersempfehlung lt. USK:	Frei
Termin:	27. November 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,99
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	30 Stunden

## Motivationskurve



1. Wie die Komplexität ersieht, einen zu Beginn schwer. Wo ist welcher Menüpunkt?
2. Mann sehen die 3D-Spiele genau aus! Und der Textmodus ist nicht weniger spannend.
3. Die ersten Sätze sind eingetragene, das Gedächtnis und die neuen Spieler zu investieren.
4. Es gibt immer wieder Neues zu entdecken, etwa wieder Interviews und Sonderreportagen.





**TEXTMODUS** Wer die Spiele anhand der Textkommentare verfolgt, erlebt genauso viele Höhen und Tiefen wie auf dem 3D-Rasen.



**QUAL DER WAHL.** Auf Wunsch übernimmt Co-Trainer Computer die Aufstellung. Die Kriterien reichen von der bestmöglichen Mannschaft bis hin zu Talenten.

Transfermarkt auf. Ist ein Kicker an Ihrem Angebot interessiert, treffen Sie sich zu Unterhandlungen. Wie viel Sie dort herausholen können, hängt von Ihrem Verhandlungsgeschick ab. Spielerverkäufe sind nicht mehr so einfach wie im Vorgänger und bei interessanten Kickern ohne festen oder auslaufenden Vertrag bieten die Computermanager fleißig mit. Auch kann es schnell passieren, dass Spieler, deren Moralwert zu tief sinkt oder die andere Probleme innerhalb der

Mannschaft haben, ihre Verträge lösen.

Insgesamt verfügt Ihr Manager wie in einem Rollenspiel über vier Charakterwerte (plus

**„Der Ball rollt Ihnen vor die Füße - wollen Sie ihn ins Spiel bringen oder Zeit schinden?“ Solche Ereignisse sorgen für Abwechslung.**

Fremdsprache), die Sie mit zunehmender Erfahrung weiterentwickeln können. Der **FM 2003** wird dabei nie langweilig, selbst in der zehnten Saison gibt es immer noch Neues zu ent-

decken und neue Ziele zu erreichen. Es dauert allerdings auch einige Zeit, bis man sich in den verschachtelten Menüs zurechtgefunden hat. Das Hauptmenü zählt 18 (!) Einträge, von denen noch in Dutzende weiterer Bereiche verzweigt wird - da kann man schon einmal den Überblick verlieren. Alternativ ersetzt ein klassisches Render-Büro (kennt man beispielsweise aus **Anstoß 2**) die Buttonleiste. Einfacher wird's dadurch sicher nicht, wohl aber schöner. Am flüssigsten spielt sich **FM 2003**

ohnehin, wenn man sich nur um eine Hand voll Aufgaben persönlich kümmert und den Rest Kollege Computer überlässt.

RÜDIGER STEIDLE

## MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Steht auf, wenn ihr Fußball liebt! Und dann ab in den nächsten Laden und **FM 2003** kaufen!

Gerald Köhler liefert bei seinem Club EA Sports wieder einmal eine absolut überlegene Vorstellung ab. Wenn Sie sich für einen Fußballmanager entscheiden, dann muss das der **FM 2003** sein! Egal, ob es die superspannende Spieldarstellung im Textmodus oder in der 3D-Ansicht ist, der fordernde Karrieremodus oder die beinahe überwältigende Optionsvielfalt und Detaillfülle - der **FM 2003** ist in jeder Beziehung Spitze. Ein nettes Gimmick ist auch die Spiel-Ausgabe des **Kicker**: Fast immer gibt es ein aufschlussreiches Interview oder nützliche Berichte über Spielerwechsel. Allein, eine der größten Stärken ist auch gleichzeitig die größte Schwäche: Die EA-Wirtschaftssimulation ist so komplex, dass es einige Zeit dauert, bis man sich in der verschachtelten Menüführung zurechtfindet. Zumal die Computerassistenten nicht immer überzeugende Arbeit abliefern. Abgesehen davon und von den gelegentlich nicht ganz nachvollziehbaren Spielergebnissen habe ich am **FM 2003** schlichtweg nichts zu kritisieren.

## TESTURTEIL FUßBALLMANAGER 2003

**ENTWICKLER**  
EA Sports

**ANBIETER**  
Electronic Arts

**PREIS**  
Ca. € 45,-

**TERMIN**  
Erhältlich

**USK**  
Ohne

**SPRACHE**  
Deutsch

**ZIELGRUPPE**  
Fortgeschrittene, Profis

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Einstellbar: 6 Stufen

**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 4  
Netzwerk: -  
Internet: -  
4 Sp / Packung

**TESTCENTER** ☐ Test umschalten  
Prozessor in Megahertz  
250 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:  
256 MB 512 MB 1 GB 2 GB

Grafik-Chip Klassen  
Einstellbar: Low Med High

**PRO & CONTRA**

- ☒ Allumfassende Spieloptionen
- ☒ Spannende Spielzentren
- ☒ Enormer Langzeitspielspaß
- ☒ Suboptimale Assistenten
- ☒ Verschachtelte Menüs

**GRAFIK** 84%

**SOUND** 60%

**STEUERUNG** 76%

**ATMOSPHERE** 82%

**SPIELEDISIGN** 88%

**MEHRSPIELER** 69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **KICKER 2** oder **FM 2002** mochten.

➔ **HEI\$\$: DIESE\$ \$PIEL GIBT\$ AUCH FÜR LAU.**

Anmelden, um den Artikel zu lesen. Klicken Sie hier, um den Artikel zu lesen: <http://www.abo.gameside.de>

**Games**

# Anstoß 4 vom Platz gestellt

Ursprünglich sollte an dieser Stelle der Test von Ascarons heiß erwartetem Fußballmanager Anstoß 4 beginnen. Doch unsere **Testversion war aufgrund unzähliger Fehler beinahe unspielbar.**

**N**un lässt Ascaron die Produktion einstampfen, ein neues Master ist in Arbeit. **Anstoß 4** soll einige Tage später als geplant, dafür aber möglichst fehlerfrei erscheinen. Wir sprachen mit Marketing Director Bernd Almstedt über Hintergründe und die Verkaufsfassung.

**PC Games:** Auf keinem der vier Testsysteme lief **Anstoß 4** fehlerfrei. Auf zwei Rechnern war es schlichtweg unspielbar, auf den anderen beiden tauchten so viele Probleme auf, dass es einfach keinen Spaß machte. Wie konnte es dazu kommen?

**Almstedt:** Etwa zwei Wochen vor der Veröffentlichung von **Anstoß 4** hatten wir einen Festplattendefekt im Entwicklungssystem. Das ist normalerweise kein Problem, schließlich gibt es Backups. Dummerweise war aber nicht die Original-Festplatte das eigentliche Problem, sondern der Controller, so dass die Backup-Platte sofort wieder beschädigt wurde. Wir mussten daraufhin auf eine gesicherte Version zurückgreifen, die bereits mehrere Tage alt war, wo also noch viele alte Fehler drinsteckten. Um diese sicher fixen zu können,

**DAS LACHEN VERGANGEN** Laut Marketing-Chef Bernd Almstedt ist bei der Entwicklung von **Anstoß 4** fast alles schief gelaufen, was schief gehen konnte. Frei nach dem Fußballerzitat „Erst hatten wir kein Glück, und dann kam auch noch Pech hinzu.“



haben wir uns damals entschieden, die Veröffentlichung von **Anstoß 4** vom 15. auf den 29. November zu verschieben. Als wir uns dann daranmachten, die Entwicklungsumgebung wiederherzustellen, sind uns leider unter Zeitdruck Fehler unterlaufen. Hintergrund ist, dass wir mit mehreren Programmierern an verschiedenen Modulen arbeiten. Die Entwicklungsumgebung stellt dabei sicher, dass nicht drei Mitarbeiter gleichzeitig an einem Abschnitt basteln und dass immer nur die neueste Version verwendet wird – und genau das hat nicht mehr funktioniert. Ein Beispiel: Wenn ein Programmierer an verschiedenen Fehlern behoben hat, wird das anschließend von der Qualitätssicherung gecheckt und der Fehler als ausgemerzt markiert. Aber wenn dann das nächste Mal ein anderer Programmierer an diesem Code gearbeitet hat, hat das Entwicklungssystem teilweise wieder diese Änderungen und Verbesserungen mit dem alten, fehlerhaften Code überschrieben. Während wir also auf unserer Liste einen Fehler nach dem anderen abgehakt haben, hat sich einer nach dem anderen wieder eingeschlichen. Allerdings wissen wir inzwischen, dass dieses Problem zusätzlich noch dadurch verschärft wurde, dass die DVDs fehlerhaft produziert wurden, was zu weiteren und noch viel größeren und offensichtlicheren Problemen führte. Ob das im Presswerk passiert ist oder bei der Datenübertragung, wissen wir noch nicht.

**PC Games:** Haben denn eure Betatester das Spiel nicht noch einmal überprüft, als es schließlich fertig war?

**Almstedt:** Dafür blieb uns leider keine Zeit mehr. Was wir zwei, drei Tage lang gemacht haben, bevor die DVD ins Presswerk ging, war, den Kopierschutz und die Installation zu testen, damit es keine Kompatibilitätsprobleme gibt. Wir haben über 50 verschiedene Laufwerke getestet – unter verschiedenen Betriebssystemen, weil die sich teils unterschiedlich verhalten haben. Mal funk-

tionierte es unter Windows XP reibungslos, dann wieder gab's bei Windows 98 DLL-Fehler. Da musste noch viel getan werden. Wir haben einfach darauf vertraut, dass die anderen Fehler schon alle behoben waren. Immerhin wurde ja während der Entwicklung jeder bekannte Bug gefixt und dies auch von uns überprüft.

**PC Games:** Aber im Ganzen ist das nie überprüft worden?  
**Almstedt:** Nicht in der finalen Version. Das liegt schlicht daran, dass die volle Version mehrere GB groß ist. Da dauert das Kompilieren (Erstellen einer kompletten, lauffähigen Fassung, Anm. d. Red.) eine Ewigkeit! Wenn wir das dauernd gemacht hätten, würde **Anstoß 4** irgendwann nächstes Jahr im Sommer erscheinen.

**PC Games:** Wann habt ihr die Fehler denn bemerkt?

**Almstedt:** Nachdem das Master fertig war, sind unsere Programmierer erstmal nach Hause gegangen, um quasi 48 Stunden durchzuschlafen – das hatten sie sich nach der anstrengenden Arbeit auch verdient. Erst nachdem Stefan (Gebenus, Produktmanager von **Anstoß 4**, Anm. d. Red.) und ich die ersten Muster aus dem Presswerk mit nach Hause genommen hatten und dort spielen wollten, sind uns die ersten Ungereimtheiten aufgefallen. Wir wussten zuerst nicht, ob das an unseren Rechnern lag. Als dann aber die ersten Fehlerberichte aus der PC-Games-Redaktion eingetrudelt sind, haben wir Großalarm gegeben und alle wieder aus dem Urlaub zurückgeholt.

**PC Games:** Was passiert jetzt?

**Almstedt:** Wir lassen die Produktion einstampfen. Wir erstellen derzeit eine neue Master-Version, die alle bekannten Fehler behebt, vor allem natürlich auch die Datenfehler auf den DVDs. Die bisher gefertigten Packungen werden zurückgeholt und die alten Datenträger vernichtet. Dann wird die neue Version produziert, verpackt und ausgeliefert. Das alles dauert seine Zeit, weshalb wir das Veröffentlichungsdatum erneut um drei bis vier Tage verschieben müssen.

## Bugs, Bugs, Bugs

Die Liste der Fehler, die PC Games während des Tests aufgespürt hat, umfasst satte drei DIN-A4-Seiten. Eine Auswahl der größten Bugs finden Sie im Anschluss. Ein erster Beta-Patch, den uns Ascaron zur Verfügung stellte, scheint tatsächlich viele der aufgeführten Bugs auszumerzen. Bis zum Redaktionsschluss war keine vollständige neue Version verfügbar, so dass sich nicht einschätzen lässt, ob die Verkaufsfassung tatsächlich fehlerfrei ist – schließlich standen für die Fehlerbehebung nur wenige Tage zur Verfügung. Wir rechnen damit, dass wir Ihnen noch innerhalb der ersten Dezemberwoche einen Test auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) anbieten können; eine ausführliche Besprechung folgt in PC Games 02/03.

### 3D-MODUS

Auf drei von vier Testmaschinen funktionierte die 3D-Spielardstellung erst mit einer von Ascaron entwickelten Patch-Datei. Selbst danach waren noch zahlreiche Abstürze zu verzeichnen, etwa im Torzensen-Modus. Was da auf dem Bildschirm abläuft (oder besser: ruckelt), hat mit Fußball herzlich wenig zu tun. Die Spieler rennen durcheinander wie aufgeschreckte Hühner, der Ball „warpt“ übers Spielfeld, vorgegebene Taktiken werden anscheinend ignoriert.

### TEXTMODUS

Im Textmodus gibt es die meisten Fehler. Angefangen von Toren, die nicht angezeigt werden, über falsch zugewiesene Karten (ohne vorherige gelbe Karte mit Gelb-Rot vom Platz gestellt) bis hin zu falschen Einwechslungen. Vielfach werden statt Namen einfache Variablen wie „%1“ und „%2“ dargestellt. Zu allem Überflus läuft die Textdarstellung ebenso stockend wie die 3D-Präsentation.

**PC Games:** Das ist lässlich, aber schon **Anstoß 3** machte auf einigen Rechnern Schwierigkeiten, bei **Port Royale** gab es Probleme und nun **Anstoß 4** – gibt es vielleicht bei Ascaron ein generelles Problem mit der Qualitätssicherung?

**Almstedt:** Ich muss zugeben, dass es Probleme gibt, diese umfangreichen Produkte fehlerfrei hinzukriegen. Aber: Wir leisten auch einen wirklich guten Support, das kann jeder Ascaron-Kunde bestätigen. Wir haben allein bei **Port Royale** im Nachhinein über eine halbe Million DM ausgegeben und ein kostenloses Add-on gemacht. Wir werden auch bei **Anstoß 4** alles daransetzen, unseren Kunden eine möglichst perfekte Version zu liefern.

**PC Games:** Wie wollt ihr sicherstellen, dass solche Fehler bei zukünftigen Produktionen nicht mehr auftauchen?

**Almstedt:** Das wird bei uns momentan ganz heiß diskutiert. Vielleicht waren unsere Spiele manchmal zu komplex und haben, gerade **Port Royale**, die Technik etwas zu weit ausgereizt. Vielleicht müssen wir in Zukunft etwas weniger innovativ werden, sondern mehr auf Stabilität setzen.

### STATISTIKEN

Zahlreiche Statistiken funktionieren nicht oder nur unzureichend, darunter Eckstöße, Zweikämpfe und Spielbewertungen. Bereits vorhandene Zahlen verschwinden ohne erkennbaren Grund.

### TRANSFERMARKT

Bei der Spielersuche und in Sortierfunktionen kommt es immer wieder zu Abstürzen.

### SPIELOLOGIK

Das Spielerverhalten ist oft nicht nachvollziehbar. So außen Angriffsspiele über die falsche Seite, trotz Fairplay-Anweisung wird über gefoult, trotz Defensivtaktik stürmen die Spieler munter drauflos.

### DIVERSES

Wichtige Ereignisse, etwa Gerichtsverhandlungen, werden nicht angezeigt, in fast allen Spielbereichen kommt es immer wieder zu Abstürzen



**EINLAUF:** Bei den 3D-Spielszenen gibt es schwere Probleme: Entweder sie funktionieren gar nicht oder ruckeln.

## Hier werden Sie geholfen!

Sollten Sie mit der überarbeiteten Fassung von **Anstoß 4** trotzdem Probleme haben, bietet Ascaron drei Anlaufstellen an.

### ► ONLINE

Auf der Ascaron-Homepage unter [www.ascaron.com](http://www.ascaron.com) und der Website von **Anstoß 4**, [www.anstoß4.com](http://www.anstoß4.com), finden Sie neben dem offiziellen Forum, in dem Ascaron-Mitarbeiter Fragen beantworten, eine Liste mit den häufigsten Problemen und Lösungen sowie ein Kontaktformular.

### ► TELEFON

Die Hotline ist montags bis freitags von 14:00 bis 17:00 Uhr unter der Nummer 05241-96690 erreichbar. Es fallen nur die üblichen Telefongebühren an.

### ► POST

Ascaron Entertainment GmbH  
Dieselstraße 66  
D-33334 Gütersloh



**ABLENKUNGSMANÖVER** Eine geschickt platzierte Bombe sorgt im gegenseitigen Hauptquartier für Konfusion

# Soldiers of Anarchy



**AUF EIN WORT** Am Kartenrand trifft man gelegentlich auf Einsiedler, die Informationen oder Waren anbieten

**Genforscher gespielt, Viren freigelassen, Planet kaputt.** Wer das Glück hatte, in einem Bunker Schutz zu finden, hat nach zehn Jahren das Pech, wieder herauszumüssen.

**S**o jedenfalls geht es vier Soldaten, die sich im Jahr 2004 rechtzeitig in einen ABC-Bunker zurückgezogen haben. Das Tal, in dem einst eine Militärbasis stand, hat sich bis zum Jahr 2014 in eine grüne Idylle verwandelt, in der Bären und Rehe die einzigen Bewohner zu sein scheinen. Doch je tiefer sich der Trupp in die Wildnis traut, desto mehr Anzeichen menschlichen Lebens sind erkennbar. Und tatsächlich findet sich nach einigen Kilometern ein Dorf, das gerade von einer brutalen Gang versklavt wird – „Jede Menge Leben“, freuen sich die vier schwach gerüsteten Soldaten und retten die Dorfbe-

wohner. Die sind dafür dermaßen dankbar, dass sie ihren Befreiern gleich zwei ihrer Leute schenken, zudem ein paar Waffen und etwas Munition. Außerdem erzählen sie, dass alle bekannten Siedlungen von derartigen Banden belästigt werden und dass der Spieler sie doch bitte von diesem Fluch befreien möge. Und da der Spieler ein netter Kerl ist, setzt er Himmel und Hölle in Bewegung, um der Bitte nachzukommen. Auf eine an *Commandos* erinnernde Art schickt er seine Jungs, die mit den unterschiedlichsten „Begaubungen“ (wie beispielsweise der Umgang mit schweren Waffen oder Sprengstoff) geeignet sind,



**AUG' IN AUG'** Der offene Kampf gegen die übermächtigen Feinde ist nur selten zu empfehlen



**VERSTECKTER ANGRIFF** Das ist kein schlechtes Versteck, aber man muss sich zu Fuß an die Panzerabwehrstellung heran





## MEINUNG HARALD WAGNER



Trotz der enormen Vielfalt der Waffen und der Handlungsfreiheit kommt das Spiel niemals aus der Balance.

Soldiers of Anarchy ist eine gelungene Kombination aus Action- und Strategiespiel, die mit einer beklemmend gewöhnlichen Story, anspruchsvollen Missionen und einer gelungenen Bedienung überzeugt. Für mich gibt es nur einen nennenswerten Kritikpunkt, der wiegt aber umso schwerer: die Routenplanung. Um zum zugewiesenen Zielort zu gelangen, laufen beziehungsweise fahren die Einheiten schenbar planlos über den Bildschirm, kehren unvermittelt um und legen auch gerne mal eine Pause ein. Unter Feindbeschuss oder inmitten eines Minenfelds sind dies denkbar schlechte Manieren, die da an den Tag gelegt werden. Dass gerade dieser wichtige Aspekt tiefgründlicher behandelt wurde, ist verwunderlich, da die Entwickler ansonsten eine enorme Detailversessenheit an den Tag gelegt haben. Da traben liebevoll animierte Hirsche durch die Wälder und Soldaten machen an ihren MGS-Dehnungsübungen. Trotz der enormen Vielfalt an Waffen und Fahrzeugen sowie der Handlungsfreiheit kommt das Spiel niemals aus der Balance.

kreuz und quer über die Karte, um in den meist verlassenen Siedlungen nach Spuren der alten Zivilisation zu suchen. Oftmals finden sich Waffen, selten aber auch Fahrzeuge.

Nach der ersten Mission, in der man maximal zwei Erfolgsleute und einen Jeep als „Beute“ mit in die Basis nehmen kann, darf der Spieler erst einmal seine Wunden lecken. Die Teammitglieder können geheilt, die Fahrzeuge repariert und ausgerüstet, Medi-Packs und Aufputzmittel produziert werden. Für all diese Aufgaben hat man allerdings nur einen begrenzten Zeitraum zur Verfügung, so dass man genau planen sollte, welche Prioritäten man setzt. Immerhin leisten die optionalen Automatikfunktionen sinnvolle (leider nicht reversible) Arbeit. Wer sich vor dem nächsten Einsatz aufrüsten möchte, der kann sich zuvor bei einem Händler einklinken, der 31 Waffen, 30 Munitionstypen, rund 20 Fahrzeuge und gelegentlich sogar Hubschrauber zum Tausch anbietet.

Danach geht es in die nächste der 13 sehr umfangreichen Missionen. Vor allem in den ersten Levels muss man – wieder ähnlich wie in *Commandos* – beim

Einnehmen einer Radarstation, beim Sprengen einer Basis oder beim Befreien von Sklaven gegen eine große Übermacht kämpfen und entsprechend strategisch vorgehen. Dabei erweisen sich die Gegner jedoch als weitaus klüger als ihre *Commandos*-Pendanten: Wenn sie beispielsweise einen leeren Wagen sehen, wird der sofort geklaut – da sie den Wagen anschließend nicht mehr

zudem eine einfache Mengengrenzung. Maximal zehn Leute können höchstens zehn Fahrzeuge steuern, was einerseits große Gefechte verhindert und andererseits den Spieler vor eine schwere Entscheidung stellt: Je mehr Leute er in eine Mission schickt, desto weniger neue Zivilisten kann er rekrutieren.

In Szene gesetzt wird der Kleinkrieg mit einer schnellen und realistisch tristen 3D-Grafik. Die zeigt zwar weniger Details als der direkte Konkurrent *Platoon*, ermöglicht aber eine weit aus bessere Fern- und Übersicht. Auch die Bedienung ist einfacher ausgefallen. Ein simples Ziehen eines Gegenstandes aus dem Inventar auf den Empfänger reicht, um Gegenstände auszutauschen. Die Interaktion einer Spielfigur mit Freund und Feind fällt ähnlich leicht, da ein Rechtsklick ein Menü öffnet, aus dem Tätigkeiten wie Heilen, Angreifen oder Sprengen ausgewählt werden. Der Gipfel der Benutzerfreundlichkeit: Die Kämpfe lassen sich jederzeit pausieren, um beispielsweise den Kämpfern einzelne Ziele zuzuweisen, womit Silver Style die Vorzüge von *Runden- und Echtzeit-Strategie* kombiniert.

HARALD WAGNER

## Je mehr Soldaten eine Mission beginnen, desto weniger Zivilisten können Sie rekrutieren.

verlassen, ist ein Zurückstehen für den Spieler unmöglich.

Da man im Laufe des Spiels immer mehr Leute und bessere Waffen bekommt, wird *Soldiers of Anarchy* schrittweise zum Actionspiel, ohne dabei den Anspruch und den knackigen Schwierigkeitsgrad zu verlieren. Dafür, dass das Spiel nicht zur Massenschlacht ausartet, sorgt

## TESTURTEIL SOLDIERS OF ANARCHY

**ENTWICKLER**  
Silver Style Ent.

**ANBIETER**  
Biblen Int.

**PREIS**  
Ca. 44,-

**TERMIN**  
Erscheint

**USK**  
Ab 16 Jahren

**SPRACHE**  
Deutsch

**ZIELGRUPPE**  
Fortgeschrittene, Profis

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Einstellbar: Vier Stufen

**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 1  
Internet: 8

**Netzwerk:** 8  
**Sp/Packung:**

**TESTCENTER**  
Prozessor in Megahertz

600 1000 2000

Minimale Speicher:

500 MB 600 MB 650 MB

Grafik-Chip-Klassen

Standard High End Low

**PRO & CONTRA**

- Gelungenes Teammanagement
- Große Handlungsfreiheit
- Zahlreiche Waffen und Fahrzeuge
- Lange Spieldauer
- Schwache Routenplanung

**GRAFIK** 80%

**SOUND** 82%

**STEUERUNG** 81%

**ATMOSPHERE** 85%

**SPIELEDISIGN** 88%

**MEHRSPIELER** 74%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie *PLATOON* oder *SHADOW COMPANY* mochten.

# Haegemonia

Die schönsten Sci-Fi-Schlachten  
gibt es nicht mehr auf der Leinwand,  
sondern **ab sofort auf Ihrem PC.**

**BLICKFANG.** Die Raumschiffe ver-  
wöhnen das Auge des Betrachters  
mit einer unglaublichen Detailfülle.

**U**m eines gleich klarzu-  
stellen: Die hier ge-  
zeigten Screenshots  
des Echtzeit-Strategiespiels  
**Haegemonia** sind keine Ren-  
derbilder, sondern ganz nor-  
male Spielgrafik. Verantwort-  
lich für die Spielfilm-Optik ist  
die Walker-Engine von Ent-  
wickler Digital Reality (**Impe-  
rium Galactica 1** und **2**). Die  
Technologie nutzt die Fähig-  
keiten von DirectX-8-Grafik-  
karten, um den Monitor mit  
den wohl schönsten Explosio-  
nen, Raumschiffen und Welt-  
raumschlachten der PC-Ge-  
schichte zu füllen.

Doch zurück zum Spiel: In  
**Haegemonia** lenken Sie in  
zwei linearen Einzelspieler-  
Kampagnen das Schicksal  
der Erdlinge oder Marsianer  
auf ihrem Eroberungsfeldzug  
durch die Galaxie. Dazu kom-  
mandieren Sie kleine Flotten  
aus Jägern, Korvetten, Kreu-  
zern und Schlachtschiffen und

liefern sich mit zwei Alienras-  
sen erbitterte Gefechte in der  
Dunkelheit des Weltalls. Als  
Schlachtfelder dienen Plane-  
tensysteme, von denen in spä-  
teren Missionen gleich mehre-  
re per Wurmloch miteinander  
verbunden sind. So kann es  
passieren, dass Sie in zwei  
Sonnensystemen gleichzeitig  
angegriffen werden und zwi-  
schen den Kampfschauplätzen  
hin- und herschalten müssen.  
Glücklicherweise lassen sich  
solche Situationen per Pausen-  
funktion entschärfen, auch die  
Kamerasteuerung (vergleich-  
bar mit **Homeworld**) wird da-  
durch erleichtert. Damit sich  
Spieler mit Orientierungspro-  
blemen zurechtfinden, liegen  
Planeten, Wurmlöcher oder  
Asteroidenfelder ähnlich wie  
in **Star Trek: Armada 2** auf ei-  
ner Ebene – wer die Vorzüge  
eines 3D-Schlachtfeldes nicht  
nutzen will, wird dazu auch  
nicht gezwungen.





**GROSSANGRIFF** Eine Flotte aus Kreuzern steuert auf einen Planeten zu. Ohne Verteidiger sind die Bewohner den Aggressoren hilflos ausgeliefert.



Neben dem Schlachtengetümmel gilt es, Planeten und Monde zu kolonisieren oder zu erobern. Die Verwaltung der Planeten beschränkt sich auf das Festlegen von Steuersätzen und Errichten von Gebäuden. Beispielsweise erhöhen Biosphären die Bevölkerungsdichte, Fabriken sorgen für gesteigerte Produktivität und Freizeitzentren wirken sich positiv auf den Moral-Wert der Bewohner aus. Neue Technologien für Flotte und Plane-

ten bekommen Sie im Forschungs-Modus. Aufgeteilt in acht Forschungsgebiete, stehen Ihnen insgesamt über 250 Technologien zur Verfügung. Dumm nur, dass Sie pro Mission über eine begrenzte Anzahl an Forschungspunkten verfügen. Somit müssen Sie sich ganz genau überlegen, ob Sie lieber den Protonen-Blaster, das Sportzentrum oder den zivilen Raumhafen erschaffen wollen. Ach ja: Im Spiel tauchen Helden auf, die Ihnen

als Gouverneure, Generäle oder Spione gute Dienste leisten und im Spielverlauf an Erfahrung gewinnen. Schwachpunkt ist die Gegner-KI: Ihre Feinde greifen meist einzeln und auf selbstmörderische Weise an, wodurch die Kämpfe nach ein paar Spielstunden ihren Reiz verlieren. Alles in allem ist **Haegemonia** ein Muss für **Homeworld**-Fans. Wer eher auf **Warcraft** steht, sollte sich den Kauf gründlich überlegen.

DIRK GOODING

## MEINUNG



Mir gefällt **Haegemonia** besser als **Warcraft 3** und **Age of Mythology**!

Wenn Sie **Homeworld** lieben und den Wirtschafts- und Forschungsteil von **Master of Orion** genial finden, dann dürfen Sie gestrotzt 10 Punkte auf Ihre Wertung aufschlagen. Die Schlachten sind die reinste Augenweide, die Forschungs- und Wirtschafts-Planung halten einen stets auf Trapp. Und wenn Ihre Spionage-Helden wieder einmal erfolgreich Alien-Technologie stehlen oder mit Sabotage-Aktionen gegenseitige Großkampfschiffe sprengen, müssen Sie sich für Ihr fieses Grinsen nicht entschuldigen. Dass man dann doch öfters verärgert aus der Wäsche schaut, hängt an den vielen kleinen Problemzönchen. Die Steuerung ist zu kompliziert, die mangelhafte KI lässt Zweifel an der Intelligenz der gegnerischen Alien-Generäle aufkommen. Trotz dieser Mängel gefällt mir **Haegemonia** besser als **Warcraft 3** oder **Age of Mythology**.

## TESTURTEIL

### HAEGEMONIA

<b>ENTWICKLER</b>	Digital Reality	<b>ANBIETER</b>	Wanadoo
<b>PREIS</b>	Ca. € 44,-	<b>TERMIN</b>	Erhältlich
<b>USK</b>	Ab 12 Jahren	<b>SPRACHE</b>	Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b>	Für Profis		
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b>	Erstbar: drei Stufen		
<b>MEHRSPIELER</b>	Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8		
<b>Internet:</b>	8		1 Sp./Packung

### TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

500 1000 2000

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low Cost High End Latest

### PRO & CONTRA

- Unverfälschte Grafik
- Atmosphärischer Sound
- Guter Genre-Mix
- Dumme Gegner-KI
- Komplizierte Steuerung

<b>GRAFIK</b>	94%
<b>SOUND</b>	91%
<b>STEUERUNG</b>	70%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	84%
<b>SPIELEDISIGN</b>	85%
<b>MEHRSPIELER</b>	81%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **Homeworld**, **Cataclysm** oder **Star Trek: Armada 2** mochten.

**UNSCHÖN** Diese blaue Pixelmasse stellt einen Planeten dar. Die Grafik gehört nicht zu den Stärken von Starfleet Command 3.

# Star Trek: Starfleet Command 3

Deuterium fließt durch die Transferleitungen in den Material-Reaktionsinjektor, damit der Warp Kern ... **hallo, sind Sie noch da?**

**ENTZWEI** Treffer! Wenn Gegner explodieren, freut man sich umso mehr: Denn die Gefechte dauern oft bis zu 15 Minuten.

**W**er im Vortex nur die Hälfte versteht, der gehört nicht zur Zielgruppe von **Starfleet Command 3**. Der dritte Teil der **Star Trek**-Simulation ist allen Fans der Serie gewidmet. Diesmal hat man sich von den unbekannten Rassen des Vorgängers weg und zum bekannten **The Next Generation**-Universum hinbewegt. In insgesamt sieben Kampagnen übernehmen Sie die Rolle der rechtschaffenen Föderation, der angriffslustigen Klingonen, der hinterlistigen

Romulaner oder der Borg-Roboter. Unter zig Schaltflächen, Menüs und Infostenern ist ein Spiel versteckt, in dem Sie vor allem eines machen: den Weltraum mit einem selbst gebastelten Raumschiff durchforsten und minutenlang, sehr taktisch angehauchte Echtzeit-Kämpfe gegen Angreifer führen. Was hat sich im Vergleich zum Vorgänger geändert? Details. Ab jetzt stehen Offiziere unter Ihrem Kommando, die – sofern bei den Gefechten alles glatt läuft – an Erfahrung ge-

winnen und ihre Aufgaben immer effektiver erledigen. Feintuning hat man bei der Anzahl verfügbarer Schilde betrieben; deren Menge wurde von sechs auf vier gesenkt, wodurch die Schlachten direkter und schneller ablaufen. Verbessert wurde auch die Grafik. Die ist nun nicht mehr ganz, sondern nur noch ein bisschen schlecht: Der Weltraum wirkt kahl und die Explosionen schauen im Vergleich zum Genre-Kollegen **Haegemonia** (Seite 78) aus wie schon mal gegessen. **THOMAS WEISS**

## MEINUNG THOMAS WEISS



Sobald man die über 50 Hotkeys auswendig beherrscht, macht **Starfleet Command 3** Spaß.

In den ersten Stunden war es mühsam, wach zu bleiben: Das Tutorial erzählt weitschweifig und umständlich davon, wie **Starfleet Command 3** funktioniert – man versteht trotzdem nicht viel. Zu viele Icons, Untermenus und Infostenner verwirren. Später, sobald man die komplizierte Bedienung intus hat, nimmt der Spielspaß Konturen an. Die Gefechte, meistens dauern sie minutenlang, sind schweißtreibend und ausschließlich mit der richtigen Taktik und Ausrüstung zu gewinnen. Schön auch die Idee mit den Offizieren, die schrittweise besser werden – der Aspekt motiviert wie in einem Rollenspiel. Größter Pluspunkt: sind die Story-Missionen. Die machen im Vergleich zu den anonymen, sich wiederholenden Aufträgen im Vorgänger eines: Spaß. Also, beißen Sie in den ersten Stunden die Zähne zusammen und geben Sie dem Spiel eine Chance!

## TESTURTEIL ST STARFLEET COMMAND 3

ENTWICKLER	ANBIETER
Taldrin	Activision
PREIS	TERMIN
Ca. € 45,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Deutsch
ZIELGRUPPE	
Forgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Nicht einstellbar	Schwer
MEHRSPIELER	
Einzel-PC: 1	Netzwerk: 8
Internet: 8	1 Sp./Packung
TESTCENTER	
Prozessor in Megahertz:	
400 1000 2000	
Arbeitsspeicher:	
128 MB 256 MB 512 MB	
Grafik Chip-Kassen	
(Low-End) (Mid-End) (High-End) (Ultra)	

### PRO & CONTRA

- ☒ Viel Spieltheile
- ☒ Story-Missionen
- ☒ Spannende Kämpfe
- ☒ Umständliches Interface
- ☒ Hässliche Grafik

GRAFIK	<div></div>	45%
SOUND	<div></div>	81%
STEUERUNG	<div></div>	50%
ATMOSPHÄRE	<div></div>	65%
SPIELDESIGN	<div></div>	74%
MEHRSPIELER	<div></div>	82%

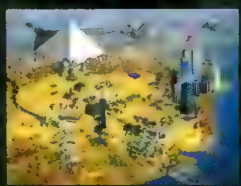
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARFLEET COMMAND 2** oder **HAEGEMONIA** mochten.



EXPANSION PACK

MULTIPLAYER

8 NEUE ZIVILISATIONEN



Mit neuen Erfindungen, Städtebau,  
Wundern, Leiden und...

## Deine Freunde stehen hinter dir

>> Schon im alten Rom hat das Ausschalten von Gegnern mit guten Freunden am meisten Spaß gemacht.

Mit dem Multiplayer-Expansion-Pack musst du geschickt taktieren, wenn du dein Volk erfolgreich von der Steinzeit bis in die Internet-Ara führen willst. Spiele die Wikinger, die Mongolen oder eine der anderen acht neuen Zivilisationen und fordere den heimtückischsten aller Gegner heraus: den Menschen.

PC  
CD

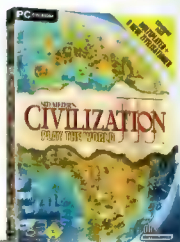
FIRAXIS  
GAMES

INFOGRADES

Beinhaltet die deutsche  
und US-Version



Goldener Computer von  
Computer Bild Spiele und  
Computer Bild für Civilization III



Erhältlich ab dem 21.11.2002  
[www.civ3.com](http://www.civ3.com)

# Legion



**Legion weckt Erinnerungen:** an die Sternstunden des römischen Reiches und der Runden-Strategie.

**SCHAUPLATZ** Auf der Übersichtskarte bewegen Sie Armeen, für Bauvorhaben wechseln Sie in die Stadt Ansicht.

**E**in bisschen Caesar, ein bisschen Hannibal, ein bisschen Imperialismus und ein bisschen Heroes of Might & Magic – die Entwickler von Legion haben sich bei so vielen Strategie-Klassikern bedient, dass Genre-Veteranen garantiert feuchte Augen bekommen. Nicht nur, weil das Runden-Strategiespiel so aussieht, als wäre es vor fünf Jahren programmiert worden. Sondern vor allem auch, weil es sich genauso simpel-schön spielt wie jene Oldies. Je nach

Szenario (inklusive Tutorial stehen sechs Kampagnen zur Auswahl) übernehmen Sie einen Stamm im antiken England, Frankreich oder Italien und müssen versuchen, Ihren Machtbereich mit Diplomatie und militärischen Mitteln auszuweiten. Dazu errichten Sie in Ihren Städten Produktionsstätten für Holz, Erze und Steine, konstruieren Kasernen und Vergnügungsviertel für die Bevölkerung, damit die Geburtenrate steigt. Kämpfe laufen automatisch ab. Sie wählen le-

diglich Aufstellung und Verhalten (vorrücken, stürmen, halten) und schauen dann Ihren Männern zu, wie sie sich in Echtzeit mit den Gegnern prügeln. Leider ist weder der Aufbauart noch der Strategieteil oder die Diplomatie sonderlich komplex. Zudem gibt es kleine Ungereimtheiten, etwa dass Gebäude immer im Frühjahr fertig gestellt werden, egal ob der Grundstein im Sommer oder Winter gelegt wird. Strategien finden in Legion aber einen netten Genre-Mix. RÜDIGER STEIDLE

## MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Altgediente PC-Strategen freuen sich über Déjà-vus im Dutzendpack.

Eigentlich ist Legion recht simpel. Es gibt weder besonders viele Bauwerke noch hunderte Truppentypen wie in manchem Echtzeit-Kollegen, noch bietet das diplomatische Parkett viel Raum zum Manövriert. Weil es aber immer irgendwo brennt, man seine Strategen ständig überdenken und Städte mangels Bauplatz auf bestimmte Rohstoffe oder Produkte spezialisieren muss, kommt kaum Routine auf. Obwohl Legion in keinem Punkt mit Civilization 3, Heroes of Might & Magic 4 oder Age of Wonders 2 mithalten kann, hatte ich schon lange nicht mehr so viel Spaß mit einem klassischen Strategiespiel. Ich werde es über Weihnachten bestimmt noch einmal rauskramen. Wer auf „modernen Schnickschnack“ wie komfortable Tutorials oder 3D-Grafik nicht verzichten möchte, wird mit Legion aber nicht glücklich.

## TESTURTEIL LEGION

ENTWICKLER Software Software  
ANBIETER Modern Games

PREIS Ca. € 28,-  
TERMIN Erhältlich

USK Ab 12 Jahren  
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einstiegs- Fortgeschrittene  
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar, Drei Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: +  
Internet: -

TESTZENTRUM 1 Sp./Packung  
Prozessor in Megahertz:

233 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:

64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassung:

Low-End Standard High-End Latest

PRO & CONTRA

□ Einfache Bedienung  
□ Viele Szenarien

□ Schönes Spielsystem  
□ Kontrollverlust in Schlachten

□ Grafiken veraltet

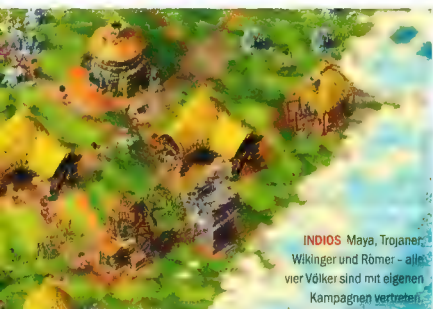
GRAFIK 44%  
SOUND 38%  
STEUERUNG 73%  
ATMOSPHÄRE 28%  
SPIELDESIGN 71%  
MEHRSPIELER 0%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie Heroes of Might & Magic oder Imperialism mochten.





# Die Siedler 4 Die neue Welt



**INDIOS** Maya, Trojaner, Wikinger und Römer – alle vier Völker sind mit eigenen Kampagnen vertreten.

Gold Edition gekauft? Ange-schmiert! Denn hier kommt **die dritte Missions-CD.**

**N**ach der Missions-CD und Die Trojaner und das Elhier der Macht liefert Blue Byte mit Die neue Welt das dritte Add-on für Die Siedler 4 ab. Ein neues Volk ist nicht dazugestoßen, dafür haben die Level-Designer allen Stämmen eine neue Kampagne mit je fünf Szenarien spendiert. Zusammen mit drei Multiplayer-Maps und zwei Einzelspieleraufträgen ergibt das 25 frische Einsätze. Die machen Gebrauch von vorbestimmten Ereignissen, die schon den Trojaner-Missionen mehr Spannung verleihen haben. So gilt es, im ersten Maya-Level jeweils 25 Einheiten Brot, Fisch, Fleisch und Tequila zu sammeln, während die Armee dem Botschafterschiff der Wikinger sicheres Geleit durch feindliches Gebiet geben muss. Zwar stehen zwei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, aber auch im niedrigsten ist das Add-on kein Zuckerschlecken. Besonders in zeitkritischen Aufträgen wie dem oben beschriebenen dauert es eine Weile, die optimale Stra-

tegie auszutüfeln. Alles in allem verspricht Die neue Welt Siedler-Veteranen viele Stunden Spielspaß, wenn es auch nichts wirklich Neues zu bestaunen gibt. 16 Euro sind aber ein fairer Preis. RÜDIGER STEIDLE

## TESTURTEIL SIEDLER 4 NEUE WELT

<b>ENTWICKLER</b> Blue Byte	<b>ANBIETER</b> Ubi Soft
<b>PREIS</b> Ca. € 16,-	<b>TERMIN</b> Ermittlich
<b>USK</b> Ab 12 Jahren	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Fortgeschrittene, Profis	
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Einstufig bis 2-Stufen	
<b>MEHRSPIELER</b> Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8 Internet: 8	<b>Netzwerk: 8 1 Sp./Packung</b>

<b>TESTCENTER</b> Prozessor: 2 Megahertz	200	1000	2000
<b>Arbeitsspeicher</b> 128 MB	256 MB	512 MB	1024 MB
<b>Grafik-Chip-Klassen</b> Low-End	Mid-End	High-End	Super-End

<b>PRO &amp; CONTRA</b>	
Reichlich neue Szenarien	78%
Schon gespielte Missionen	77%
Günstiger Preis	70%
Keine spielerischen Neuerungen	30%
Hoher Schwierigkeitsgrad	77%
MEHRSPIELER	69%

<b>GRAFIK</b>	78%
<b>SOUND</b>	77%
<b>STEUERUNG</b>	70%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	30%
<b>SPIELEDISIGN</b>	77%
<b>MEHRSPIELER</b>	69%

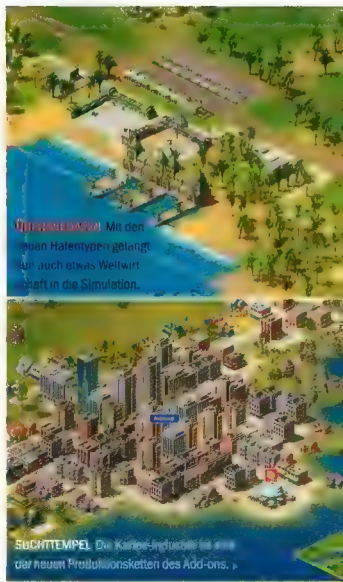
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIEDLER 4** oder **CULTURES 2** mochten.



# Industriegigant 2: 1980-2020

Das Add-on **behebt all die kleinen Unzulänglichkeiten** des Industriegiganten.

**M**it satten 20 Missionen in drei Kampagnen sowie 30 Endloskarten ist das Add-on zum Industriegigant 2 ein gutes Stück umfangreicher als das Hauptprogramm. Die Missionsziele sind mit dem Vorgänger identisch, aber nach wie vor anspruchsvoll und unterhaltsam: 50 Tonnen Kaffee produzieren, 10 Millionen auf dem Konto ansammeln oder den Nachbarort mit Ölsardinen beliefern. Damit keine Langeweile aufkommt, wurde das Hauptprogramm mit über 50 zusätzlichen Produkten wie Mais, Zucker oder Gold erweitert, die in Industrien wie Fischereihafen, Raffinerie oder Schmuckindustrie erzeugt werden. Diese werden in moderneren Transportmitteln über die sehr großen Landschaften bewegt: je drei neue Lkws, Schiffe, Flugzeuge und Hubschrauber sowie fünf moderne Lokomotiven erschließen das Land schneller und billiger als je zuvor. Die wichtigste Änderung liegt in der Warenwirtschaft: Parzellen eines Lagers können einzeln belegt werden und Lager lassen sich einzelnen Produktionsstätten zuweisen. Damit kann die Fabrikation effizienter gesteuert werden, was angesichts der eingeführten Computergegriffe auch notwendig ist. HARALD WAGNER



**UNTERSCHIEDLICH** Mit den neuen Kartentypen gelangt man auch etwas weiter in die Simulation.

**SUCHTEMPEL** Die Kartensuche ist eine der neuen Produktionsketten des Add-ons.

## TESTURTEIL IG 2: 1980-2020

<b>ENTWICKLER</b> Jowood	<b>ANBIETER</b> Jowood
<b>PREIS</b> Ca. € 28,-	<b>TERMIN</b> Ermittlich
<b>USK</b> Ohne	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Fortgeschrittene, Profis	
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Nicht auserbar, Schwierig	
<b>MEHRSPIELER</b> Einzel-PC: 1 Netzwerk: 4 Internet: 4	<b>Netzwerk: 4 1 Sp./Packung</b>

<b>TESTCENTER</b> Prozessor: 2 Megahertz	500	1000	2000
<b>Arbeitsspeicher</b> 64 MB	128 MB	256 MB	512 MB
<b>Grafik-Chip-Klassen</b> Low-End	Mid-End	High-End	Super-End

<b>PRO &amp; CONTRA</b>	
Aufwandsreiche Missionen	77%
Sinnvolle Erweiterungen	66%
Verworsene Produktionsketten	91%
Konkurrenzen in der Szenen	81%
Ungenügendes Wirtschaftsmittel	38%

<b>GRAFIK</b>	77%
<b>SOUND</b>	66%
<b>STEUERUNG</b>	91%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	81%
<b>SPIELEDISIGN</b>	91%
<b>MEHRSPIELER</b>	38%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **INDUSTRIEGIGANT 2** oder **RAILROAD TYCOON 2** mochten.

# Carcassonne



Carcassonne ist wie Tetris: **einfach und genial**. Jetzt gibt es das Brettspiel für den PC.

**V**iele Regelwerke sind so einfach, dass sie jeder nach ein paar Minuten begreift. Doch nur wenige sind gleichzeitig auch komplex. Carcassonne schafft diesen schwierigen Spagat zwischen Schlichtheit und Tiefgang. Der Spielablauf funktioniert, ganz nach Brettspielvorbild, folgendermaßen: Die Mitspieler legen abwech-

sels Karten mit Landschaftsmotiven (die auf Wunsch auch in einfacher 3D-Grafik erstahen, was aber auf Kosten des Spielflusses geht) aneinander und platzieren Figuren darauf. Jede Karte muss sich ans Element der vorigen anfügen: Städte an Städte, Wege an Wege, Flüsse an Flüsse. Das Spannende daran ist, dass ein gewiefter Gegenspieler eine aufwendig geplante Konstruktion des Gegenspielers kurz vor ihrem Abschluss blockieren kann, um alle Punkte einzuheimsen. Schön: Im Gegensatz zur Brettspielvariante übernimmt der PC das Ausrechnen der Punkte nach abgeschlossener Partie. Das spart enorm viel Arbeit. Weniger schön: Zwar läuft Carcassonne problemlos auch mit anderen Mitspielern im Internet und im Netzwerk, das Unplugged-Zusammensein mit Freunden hat aber einen höheren Spaßfaktor. THOMAS WEISS

## TESTURTEIL CARCASSONNE

**ENTWICKLER** Mendan 93  
**ANBIETER** Koch Media  
**PREIS** Ca. € 20,-  
**USK** Ohne  
**SPRACHE** Deutsch

**ZIELGRUPPE** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** Individuell einstellbar

**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1  
Internet: 5  
Netzwerk: 5  
1 Sp./Packung

**TESTCENTER** ☐ hoch komplex ☐ leicht ☐ mittel ☐ einfach

Prozessor in Megahertz:

500 1000 2000

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-End Mittel-End High-End Low-End

**PRO & CONTRA**

☐ Gut umgesetztes Spielprinzip

☐ Überaus schöne Grafik

☐ Exzellente Mehrspieler-Funktion

☐ Nur Unselbst wurde umgesetzt

☐ Unüppiges Sound-Gedudel

**GRAFIK** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 52%

**SOUND** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 57%

**STEUERUNG** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 84%

**ATMOSPHÄRE** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 60%

**SPIELDESIGN** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 76%

**MEHRSPIELER** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 74%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ELLENWELT oder DIE SIEDLER VON CATAN mochten.

60

# Napoleon



Napoleon ist ein **seltensames Strategiespiel**: Es läuft von ganz alleine.

**A**uf einem isometrischen Schlachtfeld verteilt: Kavallerie, Infanterie, Artillerie. Da erscheint das Textfenster: „Ein scheinbar aussichtsloser Kampf. Zeigen Sie, was Sie können!“ – der Echtzeit-Kampf beginnt. Ab jetzt dürfen Sie sich zurücklehnen und abwarten. Die Gegner zucken nach ein paar Sekunden be-

dächtig Ihrer Armee entgegen und es kommt vor, was nicht vorkommen sollte: Die Angreifer verheddern sich beim Überqueren von Brücken, manchmal ist die KI so verzweifelt, dass sie Reiter übers Wasser schweben lässt. Den Kampf gewinnen Sie von ganz alleine, weil der Feind angetröpfelt kommt. Meistens verschlimmert die Situation

nut, wer eingreift. Denn die Steuerung funktioniert nicht richtig, Einheiten befolgen Befehle oft nicht und wenn, dann falsch. Hilfreich dagegen die Filmsequenzen, die nach gewonnenen Schlachten eingeblendet werden, weil sie vor einer klischeeüberfluteten TV-Serie warnen: Da sieht man die Franzosen, wie sie inmitten eines tobenden Kugelregens die Nerven bewahren, während die Generale sich gegenseitig stolz zunicke und wissende Blicke austauschen. THOMAS WEISS

## TESTURTEIL NAPOLEON

**ENTWICKLER** Colossal Studios  
**ANBIETER** Infogrames

**PREIS** Ca. € 35,-

**USK** Ab 12 Jahren

**SPRACHE** Deutsch

**ZIELGRUPPE** Einsteiger

**SCHWIERIGKEITSGRAD** Leichter als Luft

**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1  
Internet: -  
Netzwerk: -  
1 Sp./Packung

**TESTCENTER** ☐ hoch komplex ☐ leicht ☐ mittel ☐ einfach

Prozessor in Megahertz:

500 1000 2000

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-End Mittel-End High-End Low-End

**PRO & CONTRA**

☐ Einfaches Spielprinzip

☐ Katastrophale KI

☐ Ungenau Steuerung

☐ Kein Multiplayer-Modus

☐ Keine Abwechslung

**GRAFIK** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 40%

**SOUND** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 60%

**STEUERUNG** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 35%

**ATMOSPHÄRE** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 50%

**SPIELDESIGN** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 30%

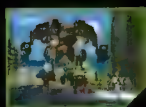
**MEHRSPIELER** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 10%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie SICHEN STRATEGIE oder FRONTLINE ATTACK mochten.

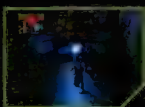
33



# PLAY DEZEMBER.



MECHASSAULT™



DER HERR DER RINGE



007 NIGHTFIRE



HARRY POTTER™



Nichts wie ran an die Xbox! Im Dezember kommen diese vier absolut coolen Games raus – dann sind es schon 175 Titel für Xbox. Noch Fragen?

[www.xbox.com/de](http://www.xbox.com/de)

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf nach wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. © 2002 Day 1 Studios (Teile hiervon). Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studio-Logo, MechAssault, Xbox, Xbox Live sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber. © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das Tolkien Enterprises-Logo ist eine Marke von The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises und wird unter Lizenz von Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games und das Black Label Games-Logo sind Marken von Black Label Games, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Nutzung der deutschen Übersetzung mit Genehmigung des Verlages Kluit-Cotta, Stuttgart. Alle Rechte von Kluit-Cotta vorbehalten. NIGHTFIRE Interaktives Spiel (sämtlicher Objektcode, sämtliche Software-Komponenten sowie bestimmte audiovisuelle Komponenten) © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. NIGHTFIRE Interaktives Spiel (bestimmte audiovisuelle Komponenten) © 2002 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, das Logo der James Bond-Werte und das Trif-Logo sowie sämtliche mit James Bond in Zusammenhang stehende Marken (TM Danjaq, LLC, James Bond, 007, das Logo der James Bond-Werte und das Trif-Logo) sind sämtliches mit James Bond in Zusammenhang stehende Eigentum © 1962-2002 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. NIGHTFIRE ist eine Marke von Danjaq, LLC und United Artists Corporation. Aston Martin V12 Vanquish wird unter Lizenz von Aston Martin Lagonda Limited, Ford Motor Company verwendet. Shelby, das CD-Design sowie das Design des Cobra 427 sind Marken beziehungsweise Designs von Carroll Shelby und Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby) und werden von Electronic Arts unter Lizenz von Shelby verwendet. Cobra und das Cobra Snake-Design sind Marken und werden von Shelby unter einer weltweiten, exklusiven Lizenz der Ford Motor Company verwendet. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™ Marke. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. © 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. HARRY POTTER, erzwungen, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © 2001. WB/E LOGO. ® & © Warner Bros. (502)

# Casino Empire

**MUSTERGÜLTIG**  
Die Kasse klingelt und schon 130 Besucher bevölkern unser kleines Casino. Das wird nicht nur Cousin Buddy freuen, sondern auch unsere Karriere voran treiben.



**„Ihr Vorgänger war nichts als Kamelsabber!“,** heißt es zu Beginn der zweiten Mission. Toll.

**I**hr Cousin Buddy hat eine echte Marktlücke entdeckt und in Las Vegas ein Casino eröffnet. Leider laufen die Geschäfte schlecht, da erinnert er sich Ihrer Managerqualitäten. Damit aus der Spielunke ein florierendes Unternehmen wird, müssen Sie in **Rollercoaster Tycoon**-Manier Spielteiche aufstellen, Dekoelemente wie Pflanzen, Skulpturen oder Videowände bauen und natürlich genügend Serviceeinrichtungen (Kassenhäuschen, Büffet) zur Verfügung stellen. Das gut gemachte Tutorial erklärt in der ersten Mission der Kampagne die Grundlagen – danach sind Sie sich selbst überlassen. Dank der vielen Analyse-Tools behält man aber stets den Überblick und hat sich schnell auf die sechs Grundbedürfnisse der Gäste (Zufriedenheit, Hunger, Durst, Harn-drang, Nüchternheit, Energie) eingestellt. Leider fehlt schon nach kurzer Zeit die Abwechslung, da Sie alle Herausforderungen nach Schema F bewältigen können. Witzige Idee: Sie dür-

fen selbst an **Black-Jack-** und **Pokerturnieren** teilnehmen. Dank netter Animationen wirkt die Iso-Grafik recht ansehnlich, wenngleich keine höheren Auflösungen als 800x600 anwählbar sind.

JUSTIN STOLZENBERG

### TESTURTEIL CASINO EMPIRE

<b>ENTWICKLER</b> Serra	<b>ANBIETER</b> Virendi Universal
<b>PREIS</b> Ca. € 45	<b>TERMIN</b> Erfüllbar
<b>USK</b> Ohne	<b>SPRACHE</b> Deutsch

**ZIELGRUPPE**  
Einsteiger

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Nicht einstellbar Einfach

**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1  
Internet: 1 Sp./Packung, Download, Online

**TESTCENTER**  
Prozessor in Megahertz  
Arbeitsspeicher  
Grafik-Chip-Klassen  
Low-End (Standard) High-End (Luxe)

**PRO & CONTRA**

- Hilft eine Tools
- Übersichtlich
- Große Demo-Auswahl
- Auf die Dauer anregend
- Nur eine Auflösung (800x600)

<b>GRAFIK</b>	63%
<b>SOUND</b>	62%
<b>STEUERUNG</b>	68%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	67%
<b>SPIELEDISIGN</b>	67%
<b>MEHRSPIELER</b>	

Dieses Spiel können Ihnen gefallen, wenn Sie **CASINO TYCOON** oder **ROLLERCOASTER TYCOON** mochten.

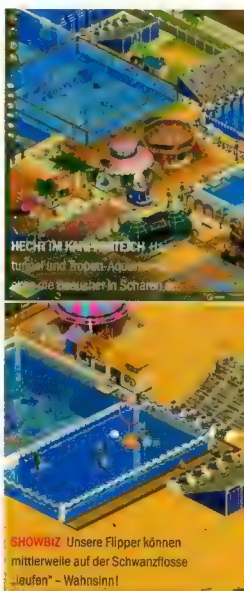


# Zoo Tycoon: Marine Mania

Sie müssen nicht unbedingt Franz heißen, um ein toller **Becken-Bauer** zu werden.

**W**as Sie üblicherweise auf Ihrer Pizza Frutti di Mare vorfinden, schwimmt hier im Original hinter dicken Glasscheiben durch die Aquarien Ihres Tierparks. Analog zu Bärengehegen und Elefanten-Häusern fühlen sich Tintenfische, Rochen, Quallen, Schildkröten, Walrösser, Weiße und -Hammerhaie nur in artgerecht eingerichteten Becken so richtig wohl – inklusive Schiffswracks, Seetangs und Korallenbänken; Pott- und Buckelwale verlangen nach gigantischen, extrem teuren Bassins und kombinierte Land-See-Becken machen Seeotter, Seelöwen und Walrösser glücklich. Hattunel und Aquarienhäuser komplettieren den Wasserpark. Highlight: In separaten Vorführbecken demonstrieren Meeresbiologen, welche Tricks sie mit Schwertwalen und Delphinen einstudiert haben – je spektakulärer die Reifensprünge und Balljongefährten, desto voller die Tribünen. An der veralteten 2D-Grafik, der fittigen Steuerung und dem dünnen Sound hat sich nichts verändert. Mit 25 Euro für 20 neue Tiere und zehn typische **Zoo Tycoon**-Missionen (Sanierungsfälle, Rettung bedrohter Tierarten etc.) ist die Zusatz-CD durchaus fair kalkuliert.

PETRA MAUERDÖR



### TESTURTEIL ZOO TYCOON: MARINE MANIA

<b>ENTWICKLER</b> Blue Fang	<b>ANBIETER</b> Microsoft
<b>PREIS</b> Ca. € 25,-	<b>TERMIN</b> Erfüllbar
<b>USK</b> Ohne	<b>SPRACHE</b> Deutsch

**ZIELGRUPPE**  
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profs

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Beitums anstehend

**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1  
Internet: 1 Sp./Packung

**TESTCENTER**  
Prozessor in Megahertz  
Arbeitsspeicher  
Grafik-Chip-Klassen  
Low-End (Standard) High-End (Luxe)

**PRO & CONTRA**

- Computer-Vorfürhungen
- Verstärkende Missionen
- Jede Menge neuer Tiere
- Technisch unverändert
- Unattraktive Becken-Konstruktion

<b>GRAFIK</b>	56%
<b>SOUND</b>	76%
<b>STEUERUNG</b>	85%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	85%
<b>SPIELEDISIGN</b>	76%
<b>MEHRSPIELER</b>	

Dieses Spiel können Ihnen gefallen, wenn Sie **ZOO TYCOON** oder **ROLLERCOASTER TYCOON** mochten.



# Domino Day



Stellen Sie sich vor, es ist mal wieder Domino Day und keiner sieht zu.

Vor fünf Jahren startete Spaßmonopolist Endemol zum ersten Mal den „Domino Day“ und damit den jährlichen Versuch, so effektiv wie möglich so viele Dominosteine wie möglich unzuschieben. Jetzt folgt das obligatorische Spiel zur Show. Erwarten Sie aber bitte nicht, dass Sie wie die Dominostein-Aufstell-Sklaven in der TV-Show

ebenso imposante wie fragile Gebilde hochstapeln dürfen – nicht einmal kleine Brücken stehen Ihnen zur Verfügung. Stattdessen reihen Sie im „Free-Style“-Modus schöne Steinketten auf plattem Grund aneinander und erfreuen sich am Umfallen der Polygonklötze. Im Herausforderungs-Modus gilt es, mit einer limitierten Anzahl an Steinen auf groben Texturteppichen abstruse Figuren wie Spinnen oder Gabeln nachzulegen und dabei vorgegebene Steine in einer bestimmten Reihenfolge fallen zu lassen. Hartgesotene spielen im Hardcore-Modus auf Risiko – hier müssen Sie Ihre Gebilde vor einer hinterhältigen Maus schützen, die bereits aufgestellte Steine zusammenfallen lässt. Eigentlich eine nette Puzzle-Idee, die aber einfach grässlich aussieht und nach zwei Runden so spannend wie eine Wiederholung der Show ist. Dafür bleibt Ihnen Linda de Mol erspart. Dag!

DAVID BERGMANN

## TESTURTEIL DOMINO DAY

ENTWICKLER Games Gang  
ANBIETER Ubi Soft  
PREIS Ca. € 20,-  
USK Ohne  
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD

Nicht erstellbar: Leicht

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung

Internet: 1 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz

600 1000 2000

Arbeitsspeicher:

1 GB 2 GB 4 GB

Low Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

Keine RTL- & Prominent

Träge Steuerung

Poikalothe Musik

Veraltete Grafik

Einschaltbares Spielprinzip

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

ATMOSPHERE

SPIELEDISIGN

MEHRSPIELER

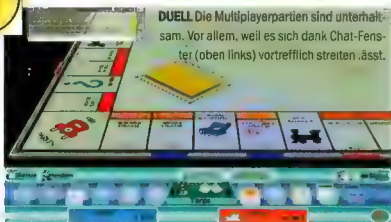
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie: THE WOLFG oder PUSHER mochten

10

MEHRSPIELER



# Monopoly New Edition



Einzelspielermodus zudem das Flair des Brettspiels, was auch noch durch die spärliche Grafik verschlimmert wird. Sogar die anfangs netten Animationen werden auf Dauer öde. Obwohl Sie das Brett (klassische oder moderne Stadtsicht) drehen können, bleibt Übersicht ein Fremdwort – die Perspektive ist nämlich stets denkbar ungünstig gewählt. Immerhin kann das Regelwerk vielfältig justiert werden. Nichtsdestotrotz ist das Spielprinzip genial und macht – auch wenn es so lieblos in Szene gesetzt wird – eine Zeit lang Spaß. Viel amüsanter bleibt es jedenfalls gegen menschliche Kontrahenten: Dank Chat-Fenster steht Frust- und Lustbekundungen über meist unfreiwillig komische Vorgänge nicht mehr im Wege. Für Heiterkeit sorgen unter anderem lässige Sprüche wie „Lass die Würfel tanzen, Kriegsschiff“ und „Zeit, was ihr könnt, Pferd und Reiter“.

JUSTIN STOLZENBERG

Was kann man bitte bei einem Spiel wie Monopoly verbessern? Wie sich hier zeigt: leider nicht viel.

Im Vergleich zu den spielerischen Neuheiten der Monopoly-Neuaufgabe sind die jährlichen EA-Sports-Updates ein Füllhorn an Innovationen. Die Computergegner haben selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad die Cleverness von Toastbrot: Wollen Sie beispielsweise von Herrn Schubkarre zwei Bahnhöfe gegen 9.000 Mark tauschen, so kommt es durchaus vor, dass er auf den Handel eingeht, obwohl Sie damit das Bahnhofsmopol hätten. Leider fehlt im

## TESTURTEIL MONOPOLY NEW EDITION

ENTWICKLER Atech Studios  
ANBIETER Infogames  
PREIS Ca. € 30,-  
USK Ohne  
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE

Einsteiger: Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD

Einsteilbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 7 Netzwerk: 7 Sp./Packung

Internet: 7 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz

500 1000 2000

Arbeitsspeicher:

1 GB 2 GB 4 GB

Low Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

Alle neuen europäischen Bretter

Kurzweiliger Mehrspielermodus

Unübersichtlich

Detaillierte Grafik

Innovationen

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

ATMOSPHERE

SPIELEDISIGN

MEHRSPIELER

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie: MONOPOLY WM-EDITION oder STAR WARS MONOPOLY mochten

61

# Wer wird Millionär 3. Edition

## SCHARSCHMUNZEL

Die anfänglichen Fragen bieten meist gewohnt witzige Optionen und ermöglichen einen leichten Einstieg.



„Der Apfel fällt nicht weit vom a) Kopf, b) Dach, c) Stamm, d) Baum?“  
- „Baum!“

**W**er wird Millionär? ist nicht umsonst so beliebt – der Moderator hält Publikum und Kandidaten in Atem, die Fragen sind anfangs scherzhaft, später fordernd und fast jeder kann von zu Hause mitraten und sich über die ach so unwissenden Kandidaten aufregen. Platziert man anstelle von Jauch jedoch einen devoten Labersack (nervt

schon in den Menüs, indem er alles mit „Herzlichen Dank“, „Oh, vielen Dank“ oder „Ausgezeichnet“ quittiert), wirkt alles etwas träge – und das, obwohl es sich um die deutsche Synchronstimme von Tom Hanks handelt. Diese liebevolle Umsetzung ist symptomatisch für das ganze Spiel: Die Videos entbehren jeder Abwechslung, nicht mal (irgend)en Moderator tritt auf. Das Publikum applaudiert immer noch freudig, während Sie sich langsam die Euro-Skala hocharbeiten. Allzu schwer sind die Fragen zumindest anfangs nicht, dafür aber abwechslungsreich, wenn auch nicht ganz auf dem Niveau der TV-Sendung. Die Verbesserungen sind nur minimal, die einzige Dreingabe stellen im Grunde die neuen Fragen dar. Für Quiz-Fans und Anhänger der ersten Ausgaben mag es reichen, alle anderen: **You don't know Jack** ist immer noch Klassen besser. JUSTIN STOLZENBERG

## TESTURTEIL WER WIRD MILLIONÄR 3

**ENTWICKLER** Celador  
**ANBIETER** Endis  
**PREIS** Ca. € 30,-  
**TERMIN** Enthalten  
**USK** Enthalten  
**SPRACHE** Deutsch  
**ZIELGRUPPE** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** Nicht einstellbar; Mittel  
**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 4  
Netzwerk: 4 Sp./Packung

**TESTCENTER** 12 bis 14-jährig, Abwechslung, Reizfaktor, Spieldauer  
Prozessor in Megahertz  
156 1.000 2.000  
Arbeitsspeicher: 1.024 MB 2.048 MB 4.096 MB  
Grafik-Chip-Klassen  
Low-End Standard High-End Low-End

**PRO & CONTRA**  
Ambiente Fragen  
Original-Studio und -Soundeffekte  
Guter Pausenfüller  
Leblos umgesetzt  
Telefonkoffer sinnlos

**GRAFIK** 1.00% 57%  
**SOUND** 1.00% 43%  
**STEUERUNG** 1.00% 72%  
**ATMOSPHÄRE** 1.00% 51%  
**SPIELEDISIGN** 1.00% 69%  
**MEHRSPIELER** 1.00% 68%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WWM 1. EDITION** oder **WWM 2. EDITION** mochten.

# Knights of the Cross



Take 2 entführt Sie ins Mittelalter - ins **Mittelalter der Strategiespiele.**

**A**ngefangen bei der Rendergrafik mit ihren daumendicken Pixeln über die konfusen Bildschirmmenüs bis hin zur Hintergrundmusik in General-Midi-Qualität verströmt **Knights of the Cross** den Mief eines schlechten Shareware-Spiels der frühen 90er. Das Spielprinzip jedenfalls stammt garantiert aus dieser

Zeit. Eine Hand voll hässlicher Ritter, Bogenschützen und Lanzenträger stapfen rundenweise über ein Schlachtfeld und attackieren auf Kommando ihre ebenso hässlichen Gegenstücke. Und zwar so lange, bis nur noch eine Partei übrig ist, die Fahne erobert wird oder der Anführer vom Pferd kippt. Je nach Abschneiden führt die Kampagne

zum nächsten Angriff oder in eine Abwehrschlacht, wo Nachschub angeheuert oder Überlebende eine Rüstung spendiert wird. Dafür, dass möglichst wenige diese einzig motivierenden Teil von **Knights of the Cross** zu Gesicht bekommen, sorgt nicht nur der selbst in der niedrigsten Einstellung übertriebene Schwierigkeitsgrad, sondern auch die katastrophale Steuerung, die ständige Fehlklicks provoziert, und das unzureichende Handbuch.

RÜDIGER STEIDLE

## TESTURTEIL KNIGHTS OF THE CROSS

**ENTWICKLER** Free Mind  
**ANBIETER** Take 2  
**PREIS** Ca. € 28,-  
**TERMIN** Enthalten  
**USK** Ab 12 Jahren  
**SPRACHE** Deutsch  
**ZIELGRUPPE** Fortgeschrittene, Profis  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** Einsteiger, 3 Stufen  
**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1  
Netzwerk: 2 Sp./Packung

**TESTCENTER** 12 bis 14-jährig, Abwechslung, Reizfaktor, Spieldauer  
Prozessor in Megahertz  
200 1.000 2.000  
Arbeitsspeicher: 1.024 MB 2.048 MB 4.096 MB  
Grafik-Chip-Klassen  
Low-End Standard High-End Low-End

**PRO & CONTRA**  
Läuft auf schwachen Rechnern  
Verzerrte Kampagnen  
Miserablen Interface  
Unzureichendes Handbuch  
Angestaubte Grafik

**GRAFIK** 1.00% 20%  
**SOUND** 1.00% 22%  
**STEUERUNG** 1.00% 10%  
**ATMOSPHÄRE** 1.00% 28%  
**SPIELEDISIGN** 1.00% 31%  
**MEHRSPIELER** 1.00% 23%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PEST** oder **CHOLERA** mochten.

20



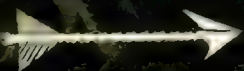
# Robin Hood

DIE LEGENDE  
VON SHERWOOD



## DIE LEGENDE LEBT!


Release: 19.11.2007



[www.robinhood-game.com](http://www.robinhood-game.com)



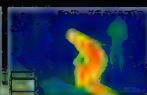
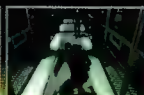
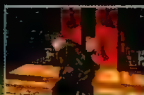
© Wanadoo Games 2007. All rights reserved. Published by Wanadoo Games. Designed by Spillhouse Studio.

 **wanadoo**

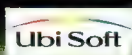
Die Zeit ist gekommen,  
aus dem Schatten hervorzutreten.



[www.splintercell.com](http://www.splintercell.com)



Tom Clancy's  
**SPLINTER  
CELL**





## ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump &amp; Runs



**U**nreal Tournament 2003 ist DER Multiplayer-Shooter - das finden 94 Prozent unserer Leser. Darunter mischen sich jedoch auch negative Stimmen: Bemängelt wird vor allem, dass sich im Vergleich zum Vorgänger spielerisch nicht viel getan hat, von Innovation also keine Spur ist. Anders halten den Mangel an

Neuem wiederum für gut, weil so das altbekannte und geniale Spielprinzip bestehen bleibt. In einem Punkt sind sich allerdings alle einig: dass die Grafik zum Besten gehört, was das Genre derzeit zu bieten hat. Da nehmen die meisten auch die sehr hohen Hardware-Anforderungen in Kauf.

## SIEBEN FRAGEN AN DEN PROFI

**PC Games:** Kannst du dich eben unseren Lesern vorstellen?

**Agel:** „Mein Name ist Björn Agel, ich bin 23 Jahre jung und derzeit Student in Marburg. Ich spiele für meinen Clan Mortal TeamWork Alternate UT 2003 und bin in der Szene als mTw.atM Honey bekannt.“

**PC Games:** Wie findest du Unreal Tournament 2003 im Vergleich zum Vorgänger?

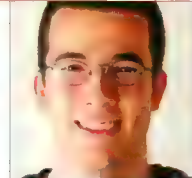
**Agel:** „Ich finde UT 2003 insgesamt deutlich besser als den Vorgänger, da doch sehr viele Mängel beseitigt wurden und viele interessante Features dazukamen.“

**PC Games:** Viele bemängeln, dass die Deathmatch-Maps fürs professionelle Spielen unbrauchbar sind. Ist das was dran?

**Agel:** „Ja. Die einzigen beiden richtig spieibaren Maps sind DM-Artalus und DM-Asbestos. Aber schauen wir mal, was der Bonuspack bringen wird.“

**PC Games:** Wie schätzt du die veränderte Waffenebene (Flak-Cannon, Raketenwerfer) ein?

**Agel:** „Meiner Meinung nach ist der Sekundärmodus der Flak zu stark, weil die Schussfrequenz zu hoch ist und ungünstige Treffer einiges bewir-



**BJÖRN AGEL**  
Unreal Tournament 2003-Profi

ken. Der Streuschuss ist genau richtig. Außerdem ist der Raketenwerfer ideal ausbalanciert, da man nur drei Raketen aufladen kann und so Spammen (ständiges Schreiben, ohne richtig zu zielen, um den Red zu unterbinden) wird. Der Instant-Schuss mit schnelleren Raketen ist meiner Ansicht nach genau richtig.“

**PC Games:** Gibt es irgendwas, was du an UT 2003 verändern würdest, wenn du könntest?

**Agel:** „Alle Änderungen, die sich ein Spieler wünschen kann, sind in dem TTM-Mod auf [www.narsturn.com/ttm](http://www.narsturn.com/ttm) enthalten, der opti-

mal auf die Turnierszene zugeschnitten ist. Ich kann nur hoffen, dass sich TTM in allen Ligen und „Alt-Turnieren als Standard durchsetzen wird.“

**PC Games:** Einige sagen: UT 2003 sei zu bunt, man erkenne den Gegner schlecht. Verzichtet man beim professionellen Spielen auf die Grafikdetails, um genauer zielen zu können?

**Agel:** „Im Allgemeinen würde ich sagen, dass die meisten guten Spieler die Grafikeinstellungen so weit wie möglich runterfahren, um den Gegner besser zu erkennen und damit das Spiel flüssiger wird. Jedoch ist das von Spieler zu Spieler unterschiedlich. Durch TTM bietet sich die Möglichkeit, für den Gegner vorgelegte Brightskins (sehr helle Figuren, um den Red zu verwenden, um ohne verminderte Details den Gegner gut erkennen zu können. Diskutiert wird im Augenblick darüber, ob Brightskins als Cheat gelten.“

**PC Games:** Gutes Schwort. Wie akust sind die Probleme mit Cheatern?

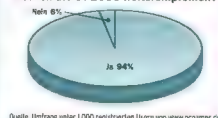
**Agel:** „Etwas hat kürzlich einen Secure Multitator veröffentlicht, mit dem viele illegale Veränderungen am Spiel unterbunden werden. Insgesamt ist die Cheater-Flut nicht so hoch wie bei Counter-Strike.“

## So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Grafik (Spielwelt, Effekte)	1,22
Werspielermodus	1,46
Animationen	1,47
Steuerung	1,52
Soundeffekte	1,87
Einsteigerfreundlichkeit	2,11
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,17
Musik	2,23
Kommentare/Sprachausgabe	2,24
Langzeitmotivation	2,27
Innovationen	2,90

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Lesern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## Würden Sie UT 2003 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Lesern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Spektakuläre Grafik
- 2. Einfaches, aber spannendes Spielprinzip
- 3. Jede Menge Spielmodi
- 4. Realistische Animationen
- 5. Online-Spiele funktionieren problemlos
- 6. Kaum Innovation
- 7. Team-Management fehlt in Verkaufsversion
- 8. Entschärfung der deutschen Version
- 9. Mittelmäßige Deathmatch-Karten
- 10. Fehlende Langzeitmotivation

## Die Meinung der PC-Games-Leser:

**RENE CARL, 28, Student.**

„Schon die Demo hat mich gefesselt, doch als ich dann endlich die Vollversion zum ersten Mal auf meinem PC starten durfte, hat mich das fast noch weiter vom Hooker gehauen. Sollen habe ich so ein perfekt gestaltetes und ausgearbeitetes Spiel gesehen. Die Grafik übertrifft alles bisher Dagewesene!“

**DANIEL STEFFENSMEIER, 17, Schüler.**

„Die Aufregung war groß, als wir mit mehreren Leuten bei einer LAN-Party UT 2003 spielen wollten. Doch nachdem sich alle an der Grafik satt gesehen hatten, legte sich die Euphorie bald. Der neue Spielmodus Bombing Run entsprach nicht als innovativeres Abenteuer, denn es war die Flag-Party.“

**JOHANNES PREUSSE, 17, Schüler.**

„UT 2003 ist der Hammer. Eine bombastische Grafik verbunden mit der hohen Spielschnelligkeit und den coolen Kommentaren, machen dieses Spiel zu einer Suchmaschine. Ganz besonders bin ich begeistert vom Bombing-Run-Modus. Für mich eines der besten Multiplayer-Games der PC-Games-Mant.“

**DENNIS KUHIL, 17, Schüler.**

„UT 2003 begeistert durch fantastische Grafik, einen genauen Soundtrack und vier verschiedene Maps. Die Spielmodi spielen sich alle unterschiedlich, besonders viel Spaß macht mir Double Demolition. Wie empfehle ich das Spiel allerdings nur eingeschränkt. Richtig Spaß macht es nämlich nur auf High-End-PCs.“

# James Bond 007: Nightfire

Wissen Sie, was James Bond mit westindischen Vögeln, Halo und der Half-Life-Engine zu tun hat? Wenn nicht, lesen Sie weiter!



**S**tellen Sie sich vor, Sie sind Kandidat bei Günther Jauch's **Wer wird Millionär** und bekommen als Millionen-Frage „Wer war der Namensgeber für die Romanfigur James Bond?“ vor die Nase gesetzt. Wenn Sie „Ein britischer Geheimagent“ antworten, können Sie nach Hause gehen – allerdings ohne die Million. Denn der „echte“ James Bond war Ornithologe (= Wissenschaftler der Vogelkunde) und schrieb Bücher wie *Birds of the West Indies*, die heute noch als Referenz gelten. Eben jenes Buch diente auch Bond-Erfinder Ian Fleming vor 50 Jahren als Nachschlagewerk. Bei der Suche nach einem passenden Namen für seinen Romanhelden fiel Flem-

ming der Name des Autors auf ... und James Bond, der britische Geheimagent im Dienste Seiner Majestät, ward geboren.

Im Ego-Shooter **James Bond 007: Nightfire** beobachten Sie mitnichten westindische Nachtigallen bei ihren Paarungsritualen, sondern schießen, schleichen und spionieren sich als Agent durch eine abwechslungsreiche Einzelspieler-Kampagne mit neun Levels. Die PC-Version von **Nightfire** wurde von Gearbox entwickelt, die sich mit dem **Half-Life-Add-on Blueshift** und PC-Konvertierungen wie **Tony Hawk's Pro Skater 3** einen Namen gemacht haben. Neben dem Agenten-Shooter arbeiten die Texaner derzeit noch an der PC-Version von **Halo** und





**AUFGEFLOGGEN** Wer nicht aufpasst, wird beim Schleichern erwisch und kriegt mächtig Ärger mit der schwer bewaffneten Security.



**AUFRUND** Der Grandwetter schwebt oben im Umkreis von mehreren Metern durch die Luft. Dieser Commando lernt gerade Fliegen.



**KAMMERJÄGER** In einem japanischen Landhaus sorgt Bond für Ruhe und Ordnung.



**KONFRONTATION**

**Counter-Strike: Condition Zero.** Mit Letzterem teilt sich **Nightfire** mehr als nur das Genre: Beide Titel basieren auf einer modifizierten Version der sechs Jahre alten **Quake**-Engine, die schon vom Entwicklerteam Valve im Shooter-Klassiker **Half-Life (dt.)** eingesetzt wurde. Dass die Gearbox-Programmierer das mittlerweile als **Half-Life-Engine** bezeichnete Technologie-Paket verwenden, ist nicht verwunderlich – schließlich sind sie damit bestens vertraut. Wer jetzt farblose Texturen und eine detailliertere Spielwelt erwartet, liegt falsch. **James Bond 007: Nightfire** kann trotz des uralten Programm-Codes durchaus mit aktuellen Actionspielen wie **No One Lives Forever 2**

oder **Mafia** mithalten. Environment Maps (also spiegelnde Texturen) verzieren Wasser-oberflächen, auch die Spielwelt ist dank des großzügigen Einsatzes von Polygonen detaillierter als in bisherigen Spielen mit **Half-Life-Engine**. Das be-

Raten unterhalb von 30 Bildern pro Sekunde zufrieden geben müssen.

Keine Überraschungen birgt die Story: Zwar basiert die Hintergrundgeschichte nicht direkt auf einem Bond-Film, bedient sich aber vieler Situa-

ein wichtiges Modul zur Steuerung von Atomraketen gestohlen wurde. Unter dringendem Verdacht steht Raphael Drake, ein junger und reicher Öko-Industrieller. Drake bietet ehemaligen Ostblockstaaten Hilfe bei der Entsorgung von Nuklearsprengköpfen an, wodurch der Diebstahl die Alarmglocken der Geheimdienste zum Läuten bringt. An dieser Stelle kommt James Bond sprichwörtlich ins Spiel: Seine Mission lautet, Drakes Plan zu vereiteln und die westliche Welt vor den Secondhand-Nuklearkernen zu bewahren.

**007: Nightfire** führt Sie im Laufe der linear aufgebauten Einzelspieler-Kampagne an typische Schauplätze aus 40 Jahren James-Bond-Kino: Egal

## Mit 007: Nightfire zeigen die Gearbox-Entwickler, wieso sie mittlerweile zu den Top-Teams der Branche gehören.

deutet natürlich auch, dass die Hardware-Anforderungen im Vergleich zu **Half-Life (dt.)** oder **Counter-Strike** deutlich höher liegen. Wer keinen PC mit mehr als 1.000 MHz, 256 MB RAM und Geforce2 besitzt, wird sich leider mit Frame-

tionen aus den insgesamt 20 Kinstreifen. Das Bond-typische „Nur er kann die Welt retten“-Szenario steht natürlich auch in **Nightfire** auf der Tagesordnung. Zu Beginn der Einzelspieler-Kampagne werden Sie von M darüber informiert, dass

## So spielt sich James Bond 007: Nightfire

Anhand der vierten Mission „Phoenix Rising“ zeigen wir Ihnen, was James Bond an einem ganz normalen Tag alles erlebt.



Bonds Aufgabe lautet, geheime Informationen über das Nightfire-Projekt aus Drakes Firmensitz zu stehlen. Dazu müssen wir zunächst lautes durch das Gebäude schleichen und die Aufzüge einschalten. Mit dem Elektroshock-Autoschlüssel schalten wir Wachen aus, die uns entdecken könnten.



Nach einer ausgedehnten Schleichtour durch des Hochhaus müssen wir hoch zum Penthouse, um dort den Hauptcomputer anzupapeln. Weil der Fahrstuhl nicht funktioniert, nehmen wir Qs Saugstiefel und -handschuhe und klettern an der Glasfassade hoch. Vorsicht: Wachen schauen aus den Fenstern.



Nachdem wir die geheimen Daten besorgt haben, klingelt der Alarm die Wachen zusammen. Angesichts der schießwütigen Kerle ist uns jegliche Tarnung egal und wir lassen die Waffen sprechen. Wissenschaftler Q möchte aber noch, dass wir Drakes Büro auf dem Dach des Hochhauses verwanzen. Also los!



Die Abhörwanze ist angebracht, als plötzlich ein Kampfhubschrauber aus dem Nichts auftaucht und mit Raketen und Maschinengewehren auf uns ballert. Mit einem Raketenwerfer holen wir den Helikopter vom Himmel und springen anschließend per Fallschirm vom Dach. Auftrag erledigt, 007!

ob Weltraumstation, Firmen-Hochhaus, japanische Villa oder die postkartentreife Landschaft einer Südsee-Insel, überall beschleiche einen dieses „Das kann ich doch aus einem Bond-Film“-Gefühl. Damit Sie nicht wie Rambo durch die Gegend wanken, wurden diverse Schleichmissionen eingebaut, in denen Spionage-Werkzeuge aus dem Labor von Wissenschaftler Q eine große Rolle spielen. Hilfreich ist vor allem

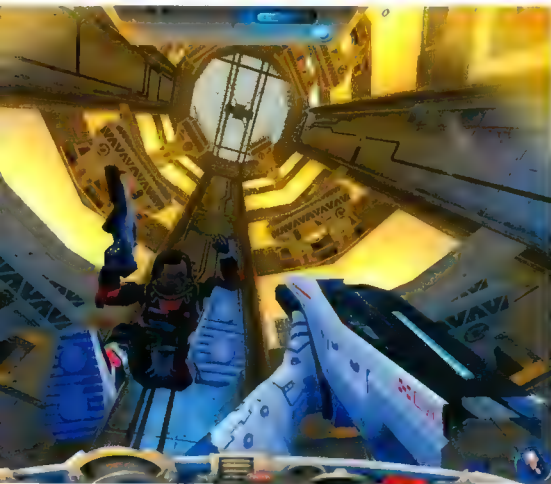
### SCHWERELOS

In simulierter Schwerelosigkeit hauen Sie sich mit Drakes Leibwächter. Wer verliert, stürzt in einen riesigen Ventilator.

die Sonnenbrille mit ihren drei verschiedenen Modi (Infrarot, Röntgenblick und Restlichtverstärker), der Schreibstift mit Betäubungspfeilen und die Laser-Armbanduhr zum Schloßer knacken. Anders als in **No One Lives Forever 2** müssen Sie diese Hightech-Geräte zwingend einsetzen, da sich bestimmte Missionsziele sonst nicht erfüllen lassen. Bei der Auswahl der Waffen gibt's hingegen nur die Standard-Ausrüstung: Maschi-

nen- und Scharfschützengewehre, Raketen- und Granatwerfer, Schrotflinte, Pistolen und Handgranaten müssen genügen, um Drakes Schergen außer Gefecht zu setzen. Insgesamt erinnern Auswahl und Handling der Waffen stark an **Counter-Strike**, was angesichts des Entwicklers und der eingesetzten Engine kein Wunder ist. Schwachpunkt sind leider die Gegner: Diese reagieren in der Regel äußerst

dümmlich und stellen selbst für Anfänger keine große Herausforderung dar. Nur in einer späteren Mission kämpfen Sie bei der Flucht aus Drakes Firmengebäude gegen recht clevere Commandos, die ähnlich wie in **Half-Life (dt.)** als Team attackieren. Selbst bei hohem Schwierigkeitsgrad kommen Ihre sonstigen Widersacher nicht auf Trab; die Gegner haben dann nur mehr Lebenspunkte und zielen genauer. Er-



**IM VISIER:** In späteren Levels muss sich Bond mit gefährlichen Spezialeinheiten herumschlagen. Diese verhalten sich ähnlich hinterhältig wie die Black Ops aus **Half-Life: Opposing Force**.





[illegible]



## TESTCENTER

## Inhalt & Features

- Half-Life-Engine
- Neun Einzelspieler-Levels
- Lineare Einzelspieler-Kampagne
- Schleichmissionen
- Zwölf Waffen
- Neun Agenten-Spielzeuge
- Eigener Bord-Song plus Video
- 35 Videoclips (Zwischensequenzen)
- Mehrspieler-Modus (zehn Levels, Bots)

## Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	No One Lives Forever 2, Medal of Honor, All. Ass. (dt.)
Entwickler:	Gearbox Software
Vom gleichen Entwickler:	HL: Opposing Force, H... Blush ft. Tony Hawk's Pro Skater 3
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Infurum Cologne, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97592-0
Offizielle Website:	<a href="http://www.ea.com/ea/games/official/007_nightfire">http://www.ea.com/ea/games/official/007_nightfire</a>
Website des Publishers:	<a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>
Website des Entwicklers:	<a href="http://www.gearboxsoftware.com">http://www.gearboxsoftware.com</a>
Beste Fansite:	<a href="http://nightfire.com/membersband.net">http://nightfire.com/membersband.net</a>
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633 (techn.) / 0190-754664 (Spiele) - 1,24€ /min
Afterspeicherung lt. USK:	ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spielzeit:	20 Stunden

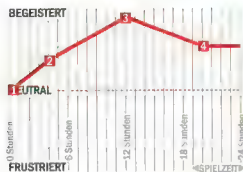
## Im Wettbewerb

	No One Live Forer 2	Melody of Miles	James 2
<b>GRAPHIK</b>	<b>79</b>	<b>82</b>	<b>78</b>
Detail reicher Spielwelt	72	79	81
Detail reicher Objekts	75	87	81
Vielfalt der Spielwelt	90	85	88
Animation der Objekte	82	94	88
Effekte	90	82	82
<b>SOUND</b>	<b>90</b>	<b>94</b>	<b>87</b>
Musik	88	92	86
Soundeffekte	89	91	86
Stimmen / Kommentare	91	90	87
<b>STEUERUNG</b>	<b>87</b>	<b>88</b>	<b>88</b>
Bedienungskomfort / Navigation	93	94	84
Präzision der Steuerung	81	90	90
Übersichtlichkeit / Perspektive	90	90	90
<b>ATMOSPÄRE</b>	<b>89</b>	<b>89</b>	<b>910</b>
Spannung / Überraschungen	90	89	90
Realismus / Glaubwürdigkeit	87	83	84
Story, D.A. oge, Kommentare	89	95	92
Inszenierung	88	89	88
<b>SPIELDESIGN</b>	<b>90</b>	<b>74</b>	<b>84</b>
Komplexität / Spielthea	75	59	70
Erste gefundene Spielwelt	75	78	75
Ausgeglichenheit des Schwierigkeitsniveaus	75	69	75
Verhalten der Computergegner	89	88	88
Freiheit	80	74	70
<b>MEHRSPILERMODUS</b>	<b>63</b>	<b>90</b>	<b>70</b>
Anwesenheit der Spielwelt	30	83	75
Interaktion m. Mit-/Gegenspieler	88	88	70
Einweisung geschickter	65	91	71

### Pro & Contra

- Detaillierte Levels trotz alter Engine
- Schöne Wassetexturen
- Keine hochauflösenden Texturen (für schwache PCs)
- Typing-Fehler (Modelle stecken in Wänden)
- Original-Bond-Soundtrack
- Eigener Bond-Titelong (Hughes)
- Gute Sprecher
- Präzise Maus-Testator Steuerung
- Strikte Trennung zwischen Waffen und Werkzeugen
- Geringe Videos
- Abwechselungsreiches Missionsdesign
- Super Dramaturgie
- 100 Prozent Bond Feeling
- Videospielerperfekt in den Spät 80er abstrakt
- Gagner größter Hits Kanonen, 1er
- Einfach zu administrieren
- Nur ein Deathmatch, Team Deathmatch
- Was ist ein „Agenten“ Modus?

## Motivationskurve



- 1** James Bond als Protagonist in einem Ego-Shooter? Ob das wirklich funktioniert?
- 2** Die ersten beiden Missionen sind okay, aber nichts Besonderes. Die Videos sorgen für Stimmung.
- 3** Abwechslung pur – Bond klettert, schleicht, spioniert und ballert, ohne dass einem langweilig wird.
- 4** Das Ende kommt etwas zu schnell und abrupt. Schade: Der Mehrspielermodus hätte viel besser sein können.

## Leistungs-Check

Wer in 1.024x768  
Bildpunkten inklusi-  
ve aller Details mit  
mehr als 30 Bildern  
pro Sekunde sprin-  
gen möchte, muss schon einen  
Prozessor jenseits der  
1,4-GHz-Marke plus GeForce-4-Karte  
bestimmen. Mehr  
als 256 MB Arbeit-  
speicher vermindert  
diese Ruckler im  
Spiel und verkürzt die  
Ladezeiten, weil  
weniger Daten auf  
die Festplatte aus-  
gelagert werden  
müssen. Im Bild geht  
zu erkennen: Das  
spiegelnde Wasser  
aufgrund von  
Environment Maps.  
Zusätzliche Tuning-  
Tipps finden Sie auf  
Seite 184



## MAXIMALE DETAILS

TNT2 Ultra  
Geforce25  
Geforce2 M  
Kyro II  
Radeon 32  
Voodoo 5  
Geforce2 6  
Geforce2 f  
Geforce2 L  
Geforce3

WAS IST WAS?  Technisch  Ungefähr  Akzeptabel  Optimal



fahrene Shooter-Fans sollten sich daher den höchsten Schwierigkeitsgrad vornehmen – sonst flimmert schon nach wenig mehr als zwölf Stunden der Abspann über den Monitor.

Dank der typischen Shooter-Steuerung mit Maus und Tastatur kommen Sie ohne Probleme durch die in zahlreiche Abschnitte unterteilten Levels. Aufgelockert werden die insgesamt neun Missionen durch Vor- und Abspanne sowie Zwischensequenzen, welche die Story weiterzählen. Gearbox bemüht dazu nicht die 3D-Engine, sondern setzt auf schicke Videoclips. Eine prima Entscheidung, denn die spektakulären Explosionen, die unglaublichen Stunts und die romantischen Szenen mit den Bond-Girls kommen in den Render-Videos einfach besser rüber als mit aktueller Spiele-Grafik. Dagegen mutet der lieblose Mehrspielermodus mit Deathmatch, Team Deathmatch und CTF wie ein liebloses Anhängsel an. Schade – aus der Bond-Lizenz hätte man gerade hier mehr machen können als eine langweilige Ballerei in kargen Levels.



**MEINUNG**  
DIRK GOODING

Nightfire hat alles, was man von James Bond erwartet: haarsträuberische Action, hübsche Frauen und Hightech-Spielzeuge.

Schon das klassische Intro mit herumwender Kameraeinstellung, Bonds Pistolenschuss aus der Hüfte und dem tollen Nightfire-Song stellt klar: James Bond 007: Nightfire ist kein typischer Ego-Shooter. Zwar schlüpft man in die Rolle eines im Grunde unbesiegbaren Top-Spions, doch der hat neben einem umfangreichen Waffenarsenal noch mehr zu bieten als stumpfes Geballe. Das fängt bei den exzellenten Videoclips an, die allesamt von höchster Qualität sind und die Story geschickt vorantreiben, und hört bei Qs Agenten-Spielzeugen auf. Man mag ja von dem britischen Spion halten, was man will. Doch wer von sich selbst behauptet, gerne Ego-Shooter zu spielen, der kommt diesen Monat nicht an James Bond vorbei. Nightfire hat unter dem Strich alles, was man von James Bond erwartet: haarsträuberische Action, hübsche Frauen und Hightech-Spielzeuge.



**MEINUNG**  
CHRISTIAN MÜLLER

007 hat auch hier die Lizenz zum Töten – seine Computergegner die Lizenz zum Tötenlassen.

„Gestatten? Müller, James Müller.“ Hört sich doch auf? Stimmt, aber nach ein paar Stunden mit diesem Agenten-Spektakel werden Sie sich bei der nächsten Verabredung nicht bei der nächsten Verabredung und Missionsdesigns sowie natürlich der unverbrauchten und bildgewaltigen 007-Lizenz eine Klasse Spiel-Erlebnis zu erzeugen. Mittlereffende Zwischensequenzen, die typische Bond-Optik und jede Menge Technik-Regulieren aus Qs Geheimdienst-Labors verleihen Nightfire eine so dicke Spielermischung, wie ich sie mir immer wünsche. Schade, dass die Half-Life-Grafik-Engine nicht mehr ganz up to date ist. Allerdings, dass die Gegner-KI erbärmlich ist.

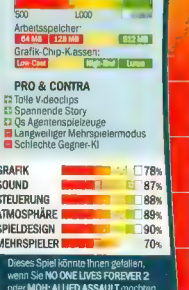
# TESTURTEIL

**JAMES BOND: 007 NIGHTFIRE**

ENTWICKLER Gearbox Software Electronic Arts  
PREIS € 45,-  
USK 85  
LUSK 85  
ALB 16 Jahren  
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis  
SCHWIERIGKEITSGRAD  
Einsteiger Drei Stufen  
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 32 1 Sp./Packung

TESTZENTRER  
Prozessor: 1000 MHz  
Grafik-Chip: Radeon 9800  
Grafik-Chip-Klassen: 1000 MHz  
Low Cost High-End Low-End

PRO & CONTRA  
+ Tolle V-declips  
+ Spannende Story  
+ Qs Agentenspiele  
+ Langweiliger Mehrspielermodus  
+ Schlechte Gegner-KI



## SCHLUSS MIT 0190!

### HANDYFUTTER JETZT GIGA-GÜNSTIG!!!

DU BESTELLST EINFACH PER SMS: SCHICK DEN CODE "PGA" UND DIE PRODUKTNUMMER AN DIE

# 84242

BEISPIEL: PGA2241  
(DU SCHICKST DEN NOKIA-RINGSTON "KETCHUP SONG")  
NOLLE 3338 3416 5218 5910

**Widenedes**

45064	45022	45075
45443	45018	45083
45419	45033	45264
45396	45423	45377


**Beliebte Screensaver**

45087	45382	45380
45066	45016	45420
45034	45065	45011

## Nightfire

SO WERDEN KINOTHEATRE BESTELLT:  
FÜR NOKIA-HANDYS: DIE STELLEN, SCHWARZE NOLLE FÜR SIEMENS-HANDYS: DIE STELLEN, RAUHE NOLLE

<b>X-MAS SPECIAL</b>	<b>JINGLE BELLS</b>	<b>KETCHUP SONG</b>
1599 96358	1599 96359	1599 96360
1600 96360	1600 96361	1600 96362
1601 96362	1602 96363	1603 96364
1604 96364	1605 96365	1606 96366
1607 96366	1608 96367	1609 96368
1610 96369	1611 96370	1612 96371
1613 96372	1614 96373	1615 96374
1616 96375	1617 96376	1618 96377
1619 96378	1620 96379	1621 96380
1622 96381	1623 96382	1624 96383
1625 96384	1626 96385	1627 96386
1628 96387	1629 96388	1630 96389
1631 96390	1632 96391	1633 96392
1634 96393	1635 96394	1636 96395
1637 96396	1638 96397	1639 96398
1640 96399	1641 96400	1642 96401
1643 96402	1644 96403	1645 96404
1646 96405	1647 96406	1648 96407
1649 96408	1650 96409	1651 96410
1652 96411	1653 96412	1654 96413
1655 96414	1656 96415	1657 96416
1658 96417	1659 96418	1660 96419
1661 96420	1662 96421	1663 96422
1664 96423	1665 96424	1666 96425
1667 96426	1668 96427	1669 96428
1670 96429	1671 96430	1672 96431
1673 96432	1674 96433	1675 96434
1676 96435	1677 96436	1678 96437
1679 96438	1680 96439	1681 96440
1682 96441	1683 96442	1684 96443
1685 96444	1686 96445	1687 96446
1688 96447	1689 96448	1690 96449
1691 96450	1692 96451	1693 96452
1694 96453	1695 96454	1696 96455
1697 96456	1698 96457	1699 96458
1700 96459	1701 96460	1702 96461
1703 96462	1704 96463	1705 96464
1706 96465	1707 96466	1708 96467
1709 96468	1710 96469	1711 96470
1712 96471	1713 96472	1714 96473
1715 96474	1716 96475	1717 96476
1718 96477	1719 96478	1720 96479
1721 96480	1722 96481	1723 96482
1724 96483	1725 96484	1726 96485
1727 96486	1728 96487	1729 96488
1730 96489	1731 96490	1732 96491
1733 96492	1734 96493	1735 96494
1736 96495	1737 96496	1738 96497
1739 96498	1740 96499	1741 96500
1742 96501	1743 96502	1744 96503
1745 96504	1746 96505	1747 96506
1748 96507	1749 96508	1750 96509
1751 96510	1752 96511	1753 96512
1754 96513	1755 96514	1756 96515
1757 96516	1758 96517	1759 96518
1760 96519	1761 96520	1762 96521
1763 96522	1764 96523	1765 96524
1766 96525	1767 96526	1768 96527
1769 96528	1770 96529	1771 96530
1772 96531	1773 96532	1774 96533
1775 96534	1776 96535	1777 96536
1778 96537	1779 96538	1780 96539
1781 96540	1782 96541	1783 96542
1784 96543	1785 96544	1786 96545
1787 96546	1788 96547	1789 96548
1790 96549	1791 96550	1792 96551
1793 96552	1794 96553	1795 96554
1796 96555	1797 96556	1798 96557
1799 96558	1800 96559	1801 96560
1802 96561	1803 96562	1804 96563
1805 96564	1806 96565	1807 96566
1808 96567	1809 96568	1810 96569
1811 96570	1812 96571	1813 96572
1814 96573	1815 96574	1816 96575
1817 96576	1818 96577	1819 96578
1820 96579	1821 96580	1822 96581
1823 96582	1824 96583	1825 96584
1826 96585	1827 96586	1828 96587
1829 96588	1830 96589	1831 96590
1832 96591	1833 96592	1834 96593
1835 96594	1836 96595	1837 96596
1838 96597	1839 96598	1840 96599
1841 96600	1842 96601	1843 96602
1844 96603	1845 96604	1846 96605
1847 96606	1848 96607	1849 96608
1850 96609	1851 96610	1852 96611
1853 96612	1854 96613	1855 96614
1856 96615	1857 96616	1858 96617
1859 96618	1860 96619	1861 96620
1862 96621	1863 96622	1864 96623
1865 96624	1866 96625	1867 96626
1868 96627	1869 96628	1870 96629
1871 96630	1872 96631	1873 96632
1874 96633	1875 96634	1876 96635
1877 96636	1878 96637	1879 96638
1880 96639	1881 96640	1882 96641
1883 96642	1884 96643	1885 96644
1886 96645	1887 96646	1888 96647
1889 96648	1890 96649	1891 96650
1892 96651	1893 96652	1894 96653
1895 96654	1896 96655	1897 96656
1898 96657	1899 96658	1900 96659
1901 96660	1902 96661	1903 96662
1904 96663	1905 96664	1906 96665
1907 96666	1908 96667	1909 96668
1910 96669	1911 96670	1912 96671
1913 96672	1914 96673	1915 96674
1916 96675	1917 96676	1918 96677
1919 96678	1920 96679	1921 96680
1922 96681	1923 96682	1924 96683
1925 96684	1926 96685	1927 96686
1928 96687	1929 96688	1930 96689
1931 96690	1932 96691	1933 96692
1934 96693	1935 96694	1936 96695
1937 96696	1938 96697	1939 96698
1940 96699	1941 96700	1942 96701
1943 96702	1944 96703	1945 96704
1946 96705	1947 96706	1948 96707
1949 96708	1950 96709	1951 96710
1952 96711	1953 96712	1954 96713
1955 96714	1956 96715	1957 96716
1958 96717	1959 96718	1960 96719
1961 96720	1962 96721	1963 96722
1964 96723	1965 96724	1966 96725
1967 96726	1968 96727	1969 96728
1970 96729	1971 96730	1972 96731
1973 96732	1974 96733	1975 96734
1976 96735	1977 96736	1978 96737
1979 96738	1980 96739	1981 96740
1982 96741	1983 96742	1984 96743
1985 96744	1986 96745	1987 96746
1988 96747	1989 96748	1990 96749
1991 96750	1992 96751	1993 96752
1994 96753	1995 96754	1996 96755
1997 96756	1998 96757	1999 96758
2000 96759	2001 96760	2002 96761
2003 96762	2004 96763	2005 96764
2006 96765	2007 96766	2008 96767
2009 96768	2010 96769	2011 96770
2012 96771	2013 96772	2014 96773
2015 96774	2016 96775	2017 96776
2018 96777	2019 96778	2020 96779
2021 96780	2022 96781	2023 96782
2024 96783	2025 96784	2026 96785
2027 96786	2028 96787	2029 96788
2030 96789	2031 96790	2032 96791
2033 96792	2034 96793	2035 96794
2036 96795	2037 96796	2038 96797
2039 96798	2040 96799	2041 96800
2042 96801	2043 96802	2044 96803
2045 96804	2046 96805	2047 96806
2048 96807	2049 96808	2050 96809
2051 96810	2052 96811	2053 96812
2054 96813	2055 96814	2056 96815
2057 96816	2058 96817	2059 96818
2060 96819	2061 96820	2062 96821
2063 96822	2064 96823	2065 96824
2066 96825	2067 96826	2068 96827
2069 96828	2070 96829	2071 96830
2072 96831	2073 96832	2074 96833
2075 96834	2076 96835	2077 96836
2078 96837	2079 96838	2080 96839
2081 96840	2082 96841	2083 96842
2084 96843	2085 96844	2086 96845
2087 96846	2088 96847	2089 96848
2090 96849	2091 96850	2092 96851
2093 96852	2094 96853	2095 96854
2096 96855	2097 96856	2098 96857
2099 96858	2100 96859	2101 96860
2102 96861	2103 96862	2104 96863
2105 96864	2106 96865	2107 96866
2108 96867	2109 96868	2110 96869
2111 96870	2112 96871	2113 96872
2114 96873	2115 96874	2116 96875
2117 96876	2118 96877	2119 96878
2120 96879	2121 96880	2122 96881
2123 96882	2124 96883	2125 96884
2126 96885	2127 96886	2128 96887
2129 96888	2130 96889	2131 96890
2132 96891	2133 96892	2134 96893
2135 96894	2136 96895	2137 96896
2138 96897	2139 96898	2140 96899
2141 96900	2142 96901	2143 96902
2144 96903	2145 96904	2146 96905
2147 96906	2148 96907	2149 96908
2150 96909	2151 96910	2152 96911
2153 96912	2154 96913	2155 96914
2156 96915	2157 96916	2158 96917
2159 96918	2160 96919	2161 96920
2162 96921	2163 96922	2164 96923
2165 96924	2166 96925	2167 96926
2168 96927	2169 96928	2170 96929
2171 96930	2172 96931	2173 96932
2174 96933	2175 96934	2176 96935
2177 96936	2178 96937	2179 96938
2180 96939	2181 96940	2182 96941
2183 96942	2184 96943	2185 96944
2186 96945	2187 96946	2188 96947
2189 96948	2190 96949	2191 96950
2192 96951		



# Aquanox 2: Revelation



In diesen wirtschaftlich schlechten Zeiten müssen wir Deutschen mehr zusammenhalten. Genau darum sollten Sie **jetzt nicht weiterblättern**, sondern sich den Test zu Aquanox 2: Revelation durchlesen.

**D**ie Mannheimer Massive Development verdienen Lob und Anerkennung. Anstelle typisch „deutsche“ Wirtschaftssimulationen zu produzieren, veröffentlichte die Truppe um den Chef Alexander Jorjas das Actionspiel **Aquanox**, welches auch von internationaler Fachpresse gefeiert wurde. Angespornt durch den Erfolg herrscht bei den Mannheimern seitdem Jubelstimmung, denn wie könnte man sich sonst erklären, dass sie anstelle des geplanten Add-ons zu **Aquanox** gleich einen kompletten zweiten Teil aus dem Boden gestampft haben? In nur einem Jahr! Mit völlig überarbeiteter Steuerung, brandneuen 3D-Effekten und umfangreicher Hin-

tergrundgeschichte! Und das Beste: **Aquanox 2: Revelation** schlägt den Vorgänger in sämtlichen Bereichen und hat sich eine genauere Analyse unsererseits redlich verdient.

Anstelle des **Aquanox**-Haudegens Emerald „Dead Eye“ Flint spielen Sie in **Revelation** den unerfahrenen William Drake, dessen Schiff gleich zu Beginn von Freibeutern gekapert wird. Weil er sonst nirgends hinkann, zieht er mit der wilden Truppe über die Weltmeere und muss sich in den ersten Missionen erst einmal als zuverlässiger Kämpfer beweisen. Schnell wird klar, dass die Freibeuter rund um das Raubein Amitab mehr im Schilde führen, als bloß ein paar Frachter zu überfallen. Sie sind auf der Suche

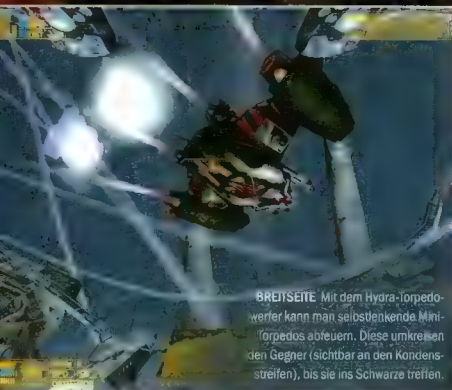
**KLEINER FLITZER** Neben U-Booten stoßen Sie auch auf Unterwasser-Fahrzeuge wie diesen bewaffneten Buggy.







**ZEITLOS SCHÖN** Was schon im Vorgänger sind die mehrstufigen Explosionen in *Aquanox 2* die reinste Augenweide.



**BREITSEITE** Mit dem Hydra-Torpedowerfer kann man selbsttönende Mini-Torpedos abfeuern. Diese umkreisen den Gegner (sichtbar an den Kondensstreifen), bis sie ins Schwarze treffen.

nach einem uralten Schatz ... den Tränen des Engels. Die recht interessante Geschichte rund um diesen sagenumwobenen Schatz wird in kleinen Häppchen über einen Zeitraum von etwa 40 Missionen serviert. „Etwa“ deswegen, weil die genaue Anzahl davon abhängt, ob und welche Bonusziele Sie im Laufe der linearen Einzelspieler-Kampagne erfüllen. Wenn Sie beispielsweise einen hinterhältigen Piraten verschonen, statt Fischfutter aus ihm zu machen, gibt er Ihnen später vielleicht einen wertvollen Hinweis auf schnelle Beute. Denn als frisch gebackener Freibeuter hat William kein festes Einkommen, sondern muss gefährliche Aufträge annehmen oder auf eigene Faust Frachter überfallen.

Die Missionen von **Revelation** bewegen sich auf dem hohen Niveau des Vorgängers: viel Action, aufgelockert durch die zahlreichen Zwischensequenzen, welche mit der immer noch erstklassigen 3D-Grafik in Szene gesetzt werden. Die Krass-Engine selbst wurde großflächig überarbeitet: Metall- und Spiegel-Effekte zieren die Außenhaut der Unterwasser-Boote, die Vegetation auf dem Meeresgrund ist üppiger als zuvor. Anders als in *Aquanox* sind die Weiten des Ozeans nun bedrohlich-düster; die so erzeugte Grundstimmung geht stark in Richtung *Blade Runner* und passt ideal zur Story. Analog dazu präsentiert sich die Geschichte von **Revelation** in animierten Renderbildern, in

## So spielt sich *Aquanox 2: Revelation*

Keine Frage – in der Unterwasser-Welt von *Aquanox 2: Revelation* ist eine Menge los. Wir zeigen Ihnen anhand der Mission „Plünderung“, was Sie in 20 Minuten *Aquanox* alles erleben ... und überleben müssen.

Zusammen mit Stoney Fox sollen wir einen Außenposten der Atlantischen Föderation überfallen. Um die Geschütztürme am Eingang auszu-schalten, müssen wir zunächst einen Unterwasser-Buggy der Gagner klawen, damit Stoney unerkannt in die Basis gelangt.

Mit dem Buggy kommt Stoney an den Geschütztürmen vorbei und schaltet sie ab. Nach getaner Arbeit greifen ihn plötzlich zwei aufkreuzende Patrouillenschiffe an; wir schießen beide ab und beglücken Stoney, der den Buggy wieder gegen sein Schiff tauscht.

Zurück am Außenposten stellt sich heraus, in dem Gebäudekomplex sind noch unzählige weitere Geschütztürme aktiv und es wimmelt von U-Booten und Panzern. Es hilft alles nichts: Wir müssen in die Höhle des Löwen und den Rest der Verteidigung ausschalten.

Statt einen Raketen- oder Geschützturm nach dem anderen zu zerstören, vernichten wir die Relais, die diese steuern. Sobald die Luft sauber ist, kommt Stoney rein und holt die Beute. Den anschließenden Angriff wehren wir ab und kehren mit neuen Waffen und gestohlenen Credits zurück.



### MEINUNG

CHRISTIAN MÜLLER



Als Wing-Commander- und Starlancer-Veteran liefere ich meine Meinung zu *Aquanox 2: Revelation* eigentlich genau auf meiner Wellenlänge.

Ich habe den Eindruck, dass Massive eine Art „Gesamtkunstwerk“ schaffen wollte. Ein reines Actionspiel mit kunststelligem eigenständigem Design und oben drein ein Hollywood-Drama mit allen Charaktertypen auf einmal: der Mysteriöse, der Draufgänger, die Verführer, der Komiker usw. „Alles natural, Mann! Bleib cool!“, glückt mir Stoney entgegen. Der submerne Eddie Murphy geht mir schon nach wenigen Missionen auf den Wecker. Dazu philosophiert der geheimnistuerische Nat en ums andere Mal bedeutungsschwanger: „Hm! Ja, vielleicht finden wir alle einmal unsere Bestimmung.“ Wenn die Eierlegende Wolmmichschau nur funktionieren würde. Mich jedenfalls haben we-der die aufgeblähte Story noch die dröge Starbild-Präsentation der Dialoge überzeugt. Das ist ein Ballerspiel, oder? Da will ich in erster Linie spannende, abwechslungsreiche Missionen und mich an der genialen Spielgrafik satt sehen. Gott sei Dank zeigt sich hier *Aquanox 2* von seiner besten Seite und im letzten Drittel des Spiels wird sogar die Hintergrundgeschichte spannend.



## TESTCENTER

## Inhalt & Features

- Krass-Engine
- Etwa 40 Levels (variiert)
- Lineare Einzelspieler-Kampagne
- Viele Zwischensequenzen
- 4 U-Boote spielbar
- 14 Waffen
- 10 Torpedo-Typen

## Im Wettbewerb

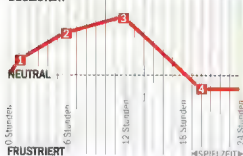
	Agony	Starcraft	Agony 2	Pro & Contra
<b>GRAFIK</b>	<b>89</b>	<b>74</b>	<b>90</b>	
Detail reichum So erweitert	86	82	83	• Tolle Partialeffekte (Explosionen)
Detail reichum Ogleten	95	86	95	• Detailtiefen unter Wasser-Landschaft
Vielfalt der Spielwelt	71	65	69	• Hohe Auflösung der Texturen
Animation der Objekte	94	54	90	• Ohne DX-8-fähige 3D-Karte sehr lahm
Effekte	97	85	97	
<b>SOUND</b>	<b>86</b>	<b>73</b>	<b>97</b>	
Musik	92	82	90	• Fezige Metal-Musik (Stil: Linkin Park)
Soundeffekte	89	82	85	• Dynamische Musik in den Missionen
Stimmen/Kommentar	81	75	81	
<b>STEUERUNG</b>	<b>51</b>	<b>71</b>	<b>90</b>	
Bedienungskomfort/Navigation	20	70	89	• Für Maus und Joystick konfigurierbar
Präzision der Steuerung	69	81	89	• Perfekte Berserzereffekte
Übersicht ein-/aus/Perspektive	63	62	88	• Steuerung auf Tastendruck umkonfigurierbar (bis ins kleinste Detail)
<b>ATMOSPHERE</b>	<b>73</b>	<b>69</b>	<b>77</b>	
Spannung/Überschüssen	71	69	76	• Düstere Grundstimmung
Realismus/Glaubwürdigkeit	71	71	71	• Interessante Szenariopunkte
Story/Dialoge/Kommentare	53	58	58	• Viele krasse Spielereizungen
Inszenierung	89	79	90	• Zu viele Gespächche
<b>SPIELDESIGN</b>	<b>56</b>	<b>61</b>	<b>90</b>	
Kampfsystem/Spielstile	81	89	88	• Aggressive Gegner
Einstiegsfreundlichkeit	49	73	83	• Tolle Boss-Syslem
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	51	67	70	• Spannender Spielverlauf
Verhalten der Computergegner	80	49	87	• Teilweise schwere Missionen
Innovation	51	46	83	
<b>MEHRSPIELERMODUS</b>	<b>85</b>	<b>64</b>		
Abwechslung der Spielmodi	82	82		• Kein Mehrspielermodus
Interaktion mit Mitspieler/gleichen	60	61		
Einstellungsmöglichkeiten	71	70		

## Zahlen & Fakten

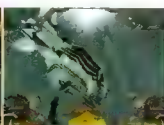
<b>Genre:</b>	Sol-Fi-Action
<b>Vergleichbare Spiele:</b>	Starlancer, Aquanox
<b>Entwickler:</b>	Massive Development
<b>Vom gleichen Entwickler:</b>	Schlierfahrt, Aquanox
<b>Publisher:</b>	Jowood
<b>Adresse des Publishers:</b>	Martin-Beheim-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg
<b>Telefon des Publishers:</b>	06102-81680
<b>Offizielle Website:</b>	<a href="http://www.aquanox-revelation.com">www.aquanox-revelation.com</a>
<b>Website des Publishers:</b>	<a href="http://www.jowood.com">www.jowood.com</a>
<b>Website des Entwicklers:</b>	<a href="http://www.massive.de">www.massive.de</a>
<b>Beste Fansite:</b>	<a href="http://wassernacht.gamesweb.com">wassernacht.gamesweb.com</a>
<b>Telefon-Hotline (Kosten):</b>	01602-8168068 (Ortstarif)
<b>Altersempfehlung lt. USK:</b>	Ab 16 Jahren
<b>Termin:</b>	Erhältlich
<b>Preis lt. Hersteller:</b>	Ca. € 50,-
<b>Inhalt der Packung:</b>	2 CDs, Handbuch
<b>Sprache Spiel:</b>	Deutsch
<b>Sprache Handbuch:</b>	Deutsch
<b>Durchschnittliche Spielzeit:</b>	20 Stunden

## Motivationskurve

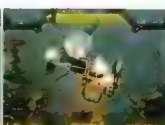
**BEGEISTERT**



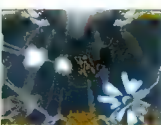
**1** Das Render-Intro verbreitet düstere Stimmung. Die Steuerung ist super konfigurierbar.



**2** Die ersten Missionen verlaufen recht zäh. Wo bleiben bessere Waffen und U-Boote?



**3** Endlich fliegen die Fetzen. Die Story kommt trotz langweiliger Gespräche in Fahrt.



**4** Die Kampagne ist durchgespielt, was nun? Einen Mehrspielermodus gibt's ja nicht!

## Leistungs-Check

**Aquanox 2: Revelation** basiert auf der Krass-Engine, die exzelle mit DirectX-8-Chips (GeForce3 / 4 / 10 zusammenarbeitet. Wenn Sie solche Grafik-Hardware besitzen nutzt **Aquanox 2** so genannte Vertex Shader für Geometrieberechnungen und Pixel Shader für spiegelnde oder metallische Oberflächen. Besitzen Sie nur eine GeForce2 / GeForce4 MX oder Radeon 7500, dann brauchen Sie einen schnellen Prozessor, da dieser sämtliche Geometrieberechnungen anstelle der Vertex Shader übernehmen muss.



## MINIMALE DETAILS

## MAXIMALE DETAILS

[illegible]



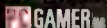


Gestern  
ist tot.



THE NOTUM WARS  
**Anarchy**  
online

"BEST MMOG OF  
THE YEAR" (2002)



Sicherer Zugang durch Prepaid-Cord.  
Erhältlich im guten Fachhandel  
oder unter [www.softunity.de](http://www.softunity.de)



Test | Ego-Shooter



# New World Order

„Herr Ober, bringen Sie mir bitte Nuklearsprengköpfe?“ – „Tut mir Leid, die sind aus.“ – „Oh, dann plant wohl gerade jemand einen Anschlag.“ Gut, dass wir Geheimdienste haben.

**N**icht gähnen – Sie spielen mal wieder einen Elitesoldaten. Heute stehen Terroristen auf dem Speiseplan. Allerdings keine gewöhnlichen, schließlich sind Sie Gourmet. Da müssen es schon besonders niederträchtige Schurken sein. Und genau das wird Ihnen bei New World Order geboten: Die hochorganisierte Terrorgruppe mit dem furchteinflößenden Namen „Das Syndikat“ schickt sich an, alle freien Staaten der Erde mit Chaos zu überziehen. Damit das nicht passiert, wurde das internationale Global Assault Team (GAT) gegründet – und Sie stehen an vorderster Front.

Im Singleplayer-Modus spielen Sie sich aufseiten des GAT durch zwölf Missionen bis zum großen Showdown in einer Pumpstation. Dabei sehen Sie sich vor ganz unterschiedliche Aufgaben gestellt. Es gilt, das eigene Hauptquartier vor einem Söldnerüberfall zu schützen, einen entführten Wissenschaftler zu befreien und später sogar den Abschuss von Nuklearraketen zu

verhindern. Schade eigentlich, dass man nichts von alledem wirklich ausführen muss – um erfolgreich zu sein, reicht es auch völlig, einfach alle Gegner unschädlich zu machen. Wobei „einfach“ relativ ist – schon während der ersten Einsätze wird klar: Wer NWO in Rambo-Manier ganz linear durchspielen will, hat nicht den Hauch einer Chance. Beispielsweise können Sie in der zweiten Mission ja gerne versuchen, die paar hundert Meter bis zur tickenden Bombe mit reiner Feuerkraft zu überwinden – spätestens beim vierten Gegner dürfte in den meisten Fällen Schluss sein. Das liegt unter anderem an der recht guten Gegner-Intelligenz. Die Terroristen geben Alarm, sobald Sie entdeckt wurden, und greifen dann im Team von mehreren Seiten an. Wurde man erst mal von drei oder gar mehr Widersachern erspäht, ist es fast immer zu spät und das Hauptquartier quittiert die Niederlage (schon wieder) mit „We have a KIA“ oder „Come in Dobbs

...“. Erschwert wird das Spiel zudem durch die mangelhaften Briefings. In schlecht erkennbaren Videos (undeutliches Bild, unübersichtliche Kameraperspektive) werden Sie vom „Sat-Com“ über Teile der kommenden Aufgabe informiert. Danach bleibt nur ein winziges Radar, das für taktische Überlegungen allerdings völlig unbrauchbar ist. Die Karte ist viel zu klein, um sich daran zu orientieren, zumal nicht mal Ihr Blickfeld erkennbar ist. Also ist man gezwungen, jeden Einsatz der Übersicht halber mehrfach zu spielen. Extrem störend wird dieser Umstand aufgrund der mangelhaften Spielstand-Funktion. Gesichert wird nämlich nur automatisch nach erfolgreichen Gefechten; währenddessen haben Sie keine Möglichkeit zu speichern, wodurch die späteren Missionen zur wahren Qual werden. Insbesondere, weil für jeden neuen Versuch der komplette Level neu geladen wird – und das ist langwierig.



## Ego-Shooter | Test



**IM VISIER** Der ahnungslose Terrorist bewacht einen Eingang zur U-Bahn. Zu blöde für ihn, dass wir ihm jetzt in den Rücken fallen können.



Haben beide Parteien hingegen gleiche Vorzeichen, macht **NWO** von Anfang an Spaß – nämlich im Multiplayer-Modus. Besonders im Team erreicht es beinahe **Counter-Strike**-Niveau. Ganz reicht es jedoch trotz der überlegenen Technik nicht, denn die Karten sind noch nicht ausbalanciert genug. Ob die Online-Commu-

nity **NWO** wirklich annimmt oder ob **Counter-Strike** der beliebteste Online-Shooter bleibt, wird sich erst in den nächsten Monaten herausstellen. Ein paar Kumpels können Sie sich jedoch auch jetzt schon schnappen – schließlich gibt es einen Coöperative-Modus, mit dem man prima für spätere Online-Matches üben kann. **JUSTIN STOLZENBERG**

### MEINUNG

JUSTIN STOLZENBERG



**NWO** gehört im Singleplayer-Modus zu den schwersten Ego-Shootern, die ich je gespielt habe.

Die ersten zwei Missionen haben mir fast drei Stunden harte Arbeit abverlangt – obwohl ich den erklärten Vergleichskandidaten **Counter-Strike** ja nureleng bis zum Abwinken gespielt habe. Schon mit einer Quicksave- und -load-Option wäre mir sehr geholfen. Schaffen wollte ich es trotzdem, denn das Rangsystem ähnelt einer Karriere und regt zu ständig neuen Versuchen an, obwohl Termite sich Videos oder zumindest Engine-Zwischensequenzen gespart hat und die Geschichte im spartanischen Textfenster präsentiert. Dahingegen ist der Mehrspieler-Part gelungen, obwohl sich im Prinzip zu **Counter-Strike** – außer der Engine – nicht viel geändert hat. Die Waffen sind jedoch noch nicht ganz ausgereift.

Nichts Neues, denn das richtige Balancing hat ja auch bei **Counter-Strike** lange gedauert. Die vielen Modi sind abwechslungsreich, auch wenn nur Hostage Rescue und Plant the Bomb wirklich gut spielbar sind. Die anderen Varianten (Team Deathmatch, Team Escape, Fallout, Team Cooperative) eignen sich nicht sehr gut für einen Taktik-Shooter.

**ATTACKE** Freund Adolf hat uns entdeckt. Aber kein Grund zur Panik: Er ist nur ein Vorposten und steht ganz alleine da – im Gegensatz zu den meisten seiner Kollegen.

### TESTURTEIL NEW WORLD ORDER

**ENTWICKLER** Termite Games  
**ANBIETER** Buggen Interactive  
**PREIS** Ca. € 40,-  
**USK** N. n. b.  
**SPRACHE** Deutsch

#### ZIELGRUPPE

Profis

#### SCHWIERIGKEITSGRAD

Nicht einstellbar Schwer

#### MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1 Netzwerk: 12

Internet: 12 1 Sp./Packung

#### TESTCENTER

Prozessor in Megahertz  
G2 1.000 2.000  
Arbeitsspeicher  
G2 512 MB  
Grafik Chip Klassen  
G2 1000000 1000000

#### PRO & CONTRA

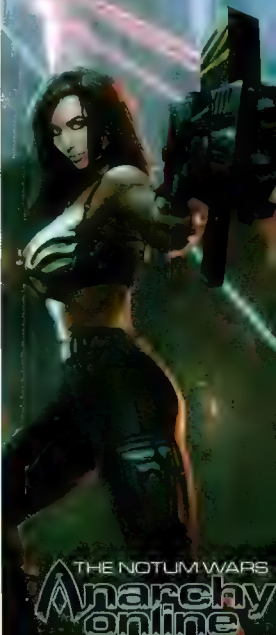
- Spannende Einsätze
- Ordentliche Gegner-AI
- Viel zu schwer
- Hardware-fressende Engine
- Keine Zwischensequenzen

**GRAFIK** 82%  
**SOUND** 79%  
**STEUERUNG** 85%  
**ATMOSPHÄRE** 74%  
**SPIELEDISEIN** 61%  
**MEHRSPIELER** 82%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COUNTER-STRIKE** oder **OPERATION FLASHPOINT** mochten.

## Zukunft passiert jetzt

Verpassen Sie nicht das **NEUE** Anarchy online



THE NOTUM WARS  
**Anarchy online**

"BEST MMOG OF THE YEAR" (2002)

GAMER

Sicherer Zugang durch Prepaid-Card  
Erhältlich im guten Fachhandel  
oder unter [www.softunity.de](http://www.softunity.de)

FUN  
www.fun-games.de

SOFT  
www.softunity.de

Copyright © 2003 Fun & Soft. Alle Rechte vorbehalten.

# Medal of Honor: Spearhead



erstürmen Berlin er-  
klimmen Sie einen  
sowjesischen T-34.



Go 1 Heavy Rounds  
Got 1 Heavy Rounds

Das Ende von **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** schrie geradezu nach einer Fortsetzung. Hier ist sie.

GEGERNMASSEN  
Allzu oft hilft nur  
noch Dauerfeuer.

**D**ie Story des Originals führt das Add-on leider nicht weiter, dafür erzählt **Spearhead** die Geschichte um den neuen Helden Jack Barnes aber bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs. Die Einstiegsszene übertrifft sogar die berühmte Landung an Omaha Beach in **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)**: Als Fallschirmjäger springen Sie bei der Invasion der Amerikaner direkt über den deutschen Stellungen ab. Mitten hinein in ein Inferno aus Flakfeuer und

Kanonendonner, während um Sie herum Ihre virtuellen Kameraden schreien und getroffene Flugzeuge explodieren. Was dann folgt, ist allerdings weniger spektakulär. In insgesamt neun Missionen – in der Normandie, bei der Ardennenoffensive und in Berlin – treten Sie mal zu Fuß mit Gewehr und MP, mal als Panzerkommandant in typischer Ego-Shooter-Manier gegen die halbe deutsche Armee an. Manchmal erkunden Sie die Umgebung alleine, dann wieder

rücken Sie zusammen mit computergesteuerten Soldaten vor. Weil die Ereignisse in den Einsätzen wie Hinterhalte streng im Spiele-Drehbuch festgelegt sind, laufen die Schlachten wie im Film ab – eigentlich ein Spannungsgarant. In **Spearhead** laufen die Überraschungen aber ständig auf neue Massenangriffe hinaus. Für die Multiplayer-Fraktion hält das Add-on zwölf frische Maps, zusätzliche Skins und neue Waffen wie eine russische Maschinenpistole bereit. RUDIGER STEIDLE

## MEINUNG RUDIGER STEIDLE



Viel Feind?, viel Ehr, viel Spaß? Das Konzept geht leider nicht auf.

Was habe ich damals geschwitzt, als bei **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** der erste Panzer angerumpelt kam. In **Spearhead** entlocken mir die Stahlmonster nur noch ein müdes Gähnen: „Schau mal an: noch einer.“ Von der Normandie bis Berlin stürmen Horden von Gegnern auf mich ein. Das bringt anfangs einen Adrenalinstoß nach dem anderen, später ist es einfach nur noch langweilig. Ohne Ruhepausen baut sich keine Spannung auf. Dabei sind die Aufgaben abwechslungsreicher als im Hauptprogramm und filmreif inszeniert. Da sprinte ich von Deckung zu Deckung, um einen Sanitären für meinen verwundeten Captain zu holen, während rings um die Erde bebte, und stoße dann zusammen mit KI-Kameraden einen Sturmangriff. Nur ist das dümmlicherweise nur eine von vielen Attacken, die lediglich die viel zu kurze Spielzeit von vier Stunden kaschieren sollen.

## TESTURTEIL MOH: SPEARHEAD

**ENTWICKLER**  
2013  
**PREIS**  
Ca. € 25,  
**USK**  
Ab 16 Jahren

**ANBIETER**  
Electronic Arts  
**TERMIN**  
06.12.2002  
**SPRACHE**  
Deutsch

Fertiggestellte, Profile

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

Ersteibar: 3 Stufen

**MEHRSPIELER**

Einzel-PC: 1

Netzwerk: 64

Internet: 64

1 Sp./Packung

**TESTCENTER**

Prozessor in Megahertz

Arbeitsspeicher:

Grafik-Chip-Klassen

Mindesteinstellung

Hohe Einstellung

Maximale Einstellung

**PRO & CONTRA**

Abwechslungsreiche Aufgaben

Geschickte Ereignisse

Routinemäßiges Ballern

Viel zu kurz

Stellenweise unfair

**GRAFIK**

**SOUND**

**STEUERUNG**

**ATMOSPHÄRE**

**SPIELEDISIGN**

**MEHRSPIELER**

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **Medal of Honor: AA (dt.)** oder **Serious Sam** mochten.



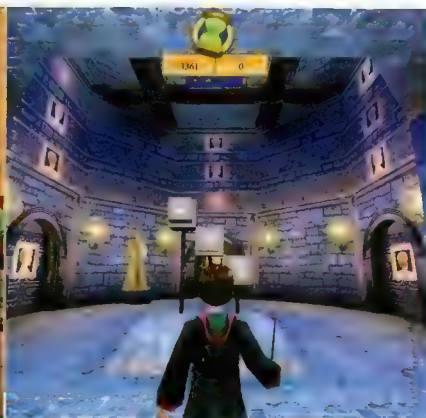


# Harry Potter

## und die Kammer des Schreckens



**CHEESE** Dumbledores and Friends bringen ein Stück Locals, Spirit und Fittigkeit. Lead-Designer: ... und Snape das Schlagzeug bearbeitet. Für die Sicherheit sind der süße Hagrid und Mr. Gonnigan zuständig.



Die drei neunmalklugen Rowling-Gören mögen schrecklich sein - **die Kammer des Schreckens ist es nicht.**

**RÄTSELHAFT** Vor solche Denksportaufgaben wird der junge Harry gestellt - die sind aber auch für die jüngeren Spieler nicht zu schwer.

**K**ommt zu mir ... lass mich dich zerreißen“, ist das Erste, was die rätselhafte Stimme aus der Wand Harry zuflüstert. Beängstigend, zumal die Laute sonst niemand hört und sie nicht gerade menschlicher Natur sind.

Der Nachfolger von **Harry Potter und der Stein der Weisen** setzt voll auf das zauberhafte Hogwarts-Flair. Vor und nach Aufgaben wird die Handlung in Zwischensequenzen (wie das Intro in Spielgrafik) erzählt. Insbesondere die Charakterumset-

zung ist gelungen - etwa der aalglatte Draco Malfoy oder der Schönling Gilderoy Lockhart, (romangetreu) aufgeblasen wie ein Kugelfisch. Der größte Schwachpunkt: EA hat sich bei der Zielgruppe ganz klar an jüngeren Spielern orientiert. Etlliche Vereinfachungen sorgen dafür, dass auch ein 10-Jähriger kein Problem hat, das Spiel schnell durchzuspielen - den sehr einfachen Gegnern sei Dank. Besonders vereinfacht wurden die Zauberstunden - so muss man jetzt nicht mal mehr **Black & White-like**

eine Form mit der Maus nachziehen, sondern nur noch kurze Tastenkombinationen drücken. Auch die Ratsel beschränken sich meist auf simple Schalterkombinationen. Trotzdem ist klar: Fans von Potters Zauberwelt werden schnell in den Bann des liebevoll gestalteten Internats gezogen und werden auch nach dem ersten Durchspielen noch versuchen, alle (bronzenen, silbernen, goldenen) Karten zu finden und damit Geheimgänge und Extra-Leben freizuschalten.

JUSTIN STOLZENBERG

### MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Kein Wunder, dass Voldemort immer verliert, wenn es Harry so leicht gemacht wird.

Ich bin Potter-Fan. Schande über mich. Denn scheinbar ist die Bestseller-Serie nur was für Kinder - jedenfalls wenn man vom Schwierigkeitsgrad dieser Umsetzung ausgeht. Gerade mal fünf Stunden hat es gedauert, bis Voldemort - vorerst - besiegt wurde. Das hinterlässt einen bitteren Nachgeschmack, ich wäre nämlich viel lieber noch weiter durch all die Gänge von Hogwarts gestreift oder hätte Slytherin beim Quidditch den Hintern versöhnt. Nun muss ich mich wohl bis zum nächsten Teil gedulden - hoffentlich wird der dann etwas umfangreicher. Außerdem bleibt offen, ob EA wieder an der Engine feilt oder nächstes We machen eine von Grund auf neue Grafik präsentieren kann. Denn die im Vergleich zur letzten Version nur leicht aufpolierte Grafik dürfte in einem Jahr kaum noch den Ansprüchen der Spielergemeinde genügen.

### TESTURTEIL HARRY POTTER 2

ENTWICKLER Know Wonder ANBIETER Electronic Arts

PREIS Ca. € 40,-

USK Ab 6 Jahren

ZIELGRUPPE Einzelspieler

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht so leicht: Leicht

MEHRSPIELER Netzwerk -

TESTZENTRUM 1 Sp./Packung

PROZESSOR n Megahertz

500 1000 2000

Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Kassen: GeForce 256 MB 512 MB

Sound: 16 Bit 32 Bit 48 Bit

PRO & CONTRA

Fantasywelt in Story

Detaillierte Umsetzung

Leichter Einstieg

Viel zu kurz

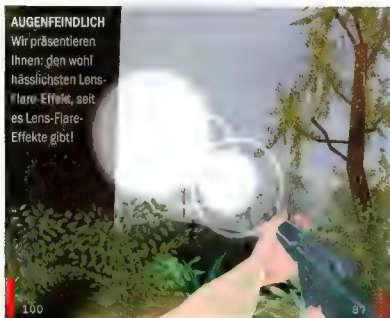
Zu wenig verschiedene Gegner



Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN** oder **TOMB RAIDER 4** mochten.



# W.A.R. Soldiers



**AUGENFEINDLICH**  
Wir präsentieren  
Ihnen: den wohl  
hässlichsten Lens-  
Flare-Effekt, seit  
es Lens-Flare-  
Effekte gibt!

Gäbe es eine **Steigerung von „grotteschlecht“**, für W.A.R. Soldiers wäre sie noch zu gut.

**P**C-Games-Redakteure können über schlechte Spiele nur müde lächeln. Die werden gespielt, bewertet und fertig. Keine große Sache, wirklich nicht. Doch manchmal, alle paar Monate, da steht auch einem gestählten Spieletester der Mund vor unendlicher Fassungslosigkeit offen. So ge-

schehen beim Spielen des Ego-Shooters **W.A.R. Soldiers**. Darin steuern Sie einen amerikanischen Vietnam-Krieger aus der First-Person-Perspektive durch fünf Levels, die jeweils knapp ebenso viele Minuten dauern. Dass es sich dabei um einen Dschungel, ein Höhlensystem, ein Vietcong-Dorf und eine Basis handelt, hat der Autor dieser Zeilen der Packungsrückseite entnommen – im Spiel selber sind die Orte aufgrund der seltsamen (sprich: einzigartig schlechten) Grafik nicht eindeutig zu bestimmen. Gelegentlich kommt ein Pixelhaufen wie auf Schienen angefahren und schießt, was der Spielfigur ein monotonen „Autsch, autsch, autsch!“ entlockt. Die kurze Spieldauer kann man **W.A.R. Soldiers** deshalb nicht wirklich als Minuspunkt anrechnen, denn: Eigentlich will man gar nicht länger spielen.

THOMAS WEISS

## TESTURTEIL

### W.A.R. SOLDIERS

ENTWICKLER	ANBIETER
Asylum Games	Enjoy Entertainment
PREIS	TERMIN
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ab 16 Jahren	Deutsch
ZIELGRUPPE	
Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Einstellbar: Drei Stufen	
MEHRSPIELER	
Einzel-PC: 1	Netzwerk: -
Internet: -	1 Sp./Packung

TESTCENTER	mit dem Prozessor	mit dem Arbeitsspeicher
Prozessor in Megahertz		
400	1.000	2.000
Arbeitsspeicher:		
128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:		
Low-End	Standard	High-End

## PRO & CONTRA

- Kurze Spieldauer
- Kostet Geld
- Steuerung funktioniert nicht richtig
- Lange Ladezeiten
- Schlechte Speicherfunktion

GRAFIK	15%
SOUND	10%
STEUERUNG	17%
ATMOSPHERE	8%
SPIELEDISIGN	8%
MEHRSPIELER	8%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **INVASION DEUTSCHLAND** oder **ANGST** mochten.

**3**

# Mechwarrior 4: Mercenaries



**VOLLE PRACHT**  
Die Explosionen  
stehen mit ihren  
vier Farben  
klar in den  
Schatten.

**EINÖDE** Dieses Foto einer außerirdischen Landschaft ähnelt einer Computerdarstellung der Erde aus den späten 90er-Jahren.



Es spielt sich wie ein Add-on, sieht aus wie ein Budget-Titel und **kostet wie ein Vollprodukt**.

**M**icrosoft, seit einigen Jahren Eigentümer der Battletech-Erfinder, bleibt der einst von Activision eingeführten Linie treu. Lange Zeit nach der Veröffentlichung einer neuen **Mechwarrior**-Generation und der diversen Add-ons wird mit einem **Mercenaries**-Titel noch einmal abgesandt: Man nehme die längst

veraltete Grafik-Engine, rund 50 neue Missionen, zehn zusätzliche Kampfbrobotertypen und bohre das Einzelkämpfer-Spielprinzip um bis zu sieben computergesteuerte Mitstreiter auf – fertig. Auch bei **Mechwarrior 4: Mercenaries** ist dabei wieder ein sehr spannendes Actionspiel herausgekommen. In der Basis heuert der

Spieler Piloten an, auf dem Schwarzmarkt kauft er Waffen und Roboter und auf den Schlachtfeldern plagt er sich aus der Ego-Perspektive mit zahllosen, oftmals auffallend taktisch agierenden Gegnern herum. Zwar lassen sich den Flügelmännern Ziele zuweisen und generelle Verhaltensregeln geben, dennoch verkommt das potenziell sehr anspruchsvolle Spiel wegen der schieren Gegnereanzahl in den meisten Einsätzen oft zum Action-Spektakel.

Harald Wagner

## TESTURTEIL

### MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

ENTWICKLER	ANBIETER
Microsoft	Microsoft
PREIS	TERMIN
Ca. € 50,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Englisch
ZIELGRUPPE	
Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Einstellbar: Drei Stufen	
MEHRSPIELER	
Einzel-PC: 1	Netzwerk: 16
Internet: 16	1 Sp./Packung

TESTCENTER	IT Tech- und Digital- Innovations	Aluminate Catalyst
Prozessor in Megahertz:		
700	1.000	2.000
Arbeitsspeicher:		
64 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:		
Low-Cost	Standard	High-End

## PRO & CONTRA

- Spannende Missionen
- Team-Taktiken
- Keine Rüstsungautomatik
- Keine Hintergrundgeschichte
- Veraltete Grafik

GRAFIK	71%
SOUND	78%
STEUERUNG	58%
ATMOSPHERE	60%
SPIELEDISIGN	72%
MEHRSPIELER	75%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MECHWARRIOR 4** oder **MECHWARRIOR 2: MERCENARIES** mochten.

**73**

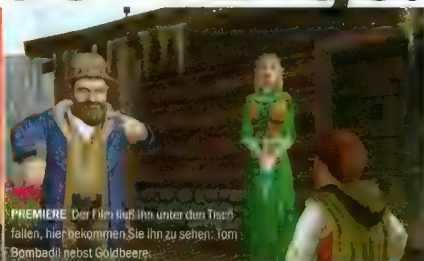


# Der Herr der Ringe:

## Die Gefährten



ABGEBESSEN  
Vollständiges  
Spiel  
Golas und Gimli mit Orks



PREMIERE Der Film führt ihn unter dem Tisch fallen, hier bekommen Sie ihn zu sehen: Tom Bombadil nebst Goldbeere



**Epos im Schnelldurchlauf:** An einem Nachmittag vom Auenland zum Anduin, Übernachtung inklusive

**KHAZAD-DÛM** Mit Gandalf dem Grauen schlagen Sie sich in der unterirdischen Zwergenstadt mit Saurons Schergen herum.

**E**in Ring, sie zu knechten, sie alle zu ... Sie wissen schon. Ein Vers, bei dessen Unkenntnis man von Tolkien-Fans noch vor einigen Jahren verächtlich mit den Worten „Was? Du kennst *Der Herr der Ringe* nicht?“ beiseite geschoben wurde und der seit letztem Jahr in aller Munde ist. Da die Lizenz zum Film bereits an Electronic Arts vergeben ist, macht Vivendi Universal kurzerhand aus der Not eine Tugend – und aus der Buchlizenz

eine Action-Adventure. Mit *Die Gefährten* ist jetzt der erste Titel erschienen und lässt Sie abwechselnd mit Frodo, Aragorn und Gandalf die Handlung des ersten Teils nachspielen. Zumeist begleitet von computergesteuerten Gefährten marschieren Sie vom Auenland über die Hügelgräber, durch die unterirdische Stadt Khazad-Dûm bis zu den Ufern des Anduin und schicken dabei Orks, Steintrolche, Grabunholde und andere dunkle Schergen zurück ins Jenseits. Zur Verfu-

gung stehen Ihnen dabei lediglich eine Nah- und eine Fernkampfatacke – Gandalf hat zusätzlich eine Hand voll Zaubersprüche wie Feuerbälle oder Lichtblitze in petto. Leider nimmt die Reise der Gefährten mit einer Spieldauer von knapp fünf Stunden nur wenig mehr Zeit in Anspruch als Peter Jacksons Spielfilm und ist daher nur jungen Tolkien-Fans ans Herz zu legen. Fantasy-Fans mit Action-Genen greifen eher zu *Gothic 2* oder *Dungeon Siege*.

DAVID BERGMANN

### MEINUNG DAVID BERGMANN



Der schicken Präsentation steht ein spielerischer Gehalt gegenüber, der gegen Null tendiert.

Was hätte das für ein Spiel werden können! Mit Stich Orks aufschlitzen und auf haarigen Hobbit-Mäusen den grässlichen Nazgûl entkommen. Das dürfen Sie hier zwar alles machen, aber es ist viel zu schnell wieder vorbei. Weil die Kämpfe ohnehin schon recht einfach sind und weil Ihre unterirdischen Gefährten jedem Gegner auch im Alleingang den Garaus machen. Weil die Levels geradliniger sind als die Flugbahn von Legolas' Pfeilen und weil das halbe Dutzend an Rätseln nicht über das Niveau eintönigen Schalterumlegens hinausgeht. Schade, denn die Präsentation gibt sich mit schicken Lichteffekten, schon umgesetzten Schaulustern sowie dem orchestralen Soundtrack durchaus ansprechend. Dem gegenüber steht jedoch ein spielerischer Gehalt, der gegen Null tendiert. Da hilft auch der Auftritt von Tom Bombadil nicht weiter.

### TESTURTEIL DER HERR DER RINGE

**ENTWICKLER** Black Label

**ANBIETER** Vivendi Universal

**PREIS** Ca. € 45,-

**TERMIN** Erhältlich

**USK** Ab 12 Jahren

**ZIELGRUPPE** Einsteiger

**SCHWIERIGKEITSGRAD** Nicht einsteigerbar

**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1

**Netzwerk** - 1 Sp./Packung

**TESTCENTER** Nicht umgesetzte

**Prozessor** in Megahertz

1000 1000 2000

Arbeitspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

Arbeitsspeicher

### PRO & CONTRA

Tolkien-Atmosphäre

Schöne Grafik

Gelegentliche Soundfehler

Geringe Spieldauer

Geradliniges Design

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

ATMOSPHÄRE

SPIELDESIGN

MEHRSPIELER

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie HARRY POTTER oder ZANZARAI mochten.



# Knight Rider

Die Macher von Autobahn-Raser überraschen mit einem weiteren Rennspiel. **Diesmal mit einem guten.**

**W**as haben wir uns gefreut, als die 80er-Jahre vorbei waren! Nie mehr Schulterpolster, nie mehr Dauerwelle, nie mehr rosa Stulpen! Dachten wir. Denn dank des derzeitigen 80er-Revivals attackieren erneut geschmacklos gekleidete Protagonisten in schlechten TV-Serien unseren Schönheitssinn.

Dass der PC nicht allzu lange vor solchen Auswüchsen verschont bleiben konnte, war klar. Nun feiern **Knight Rider** und sein sprechendes, fast unzerstörbares Auto KITT Einstand auf dem Monitor – und geben ein überraschend unterhaltsames Team ab. Der Spieler steuert in der Rolle von Michael Knight den mit authentischer

80er-Jahre-Elektronik vollgestopften TransAM durch Städte, Wüsten, Fabriken und Bohrsinseln, um seinen kriminellen Bruder Garth dingfest zu machen. Der aus der TV-Serie bekannte Turbo Boost (Springen), der Ski-Modus (auf zwei Reifen fahren) und der Super Pursuit Modus (mal 'nen Gang zulegen) machen

dabei ist dem Verwenden von **Autobahn-Raser** mehr als nur ein Rennspiel, denn mit **KITT** über Fabrikkäther zu springen, versteckte Durchgänge zu finden und andere Fahrzeuge zu zerstören, ist jede Menge Geschick und Kombinationsgabe vonnöten. Die **Autobahn-Raser**-Engine kann in diesem Spiel erstmals all ihre Vortile ausspielen: Die arg eckigen Gebäude, das fehlende Schadensmodell und das unrealistische Fahrzeugverhalten sind in der **Knights Rider**-Welt sowohl authentischer als auch geschwindigkeitssteigernd.

HARALD WAGNER



## MEINUNG



Eine derartige Vielfalt findet man in kaum einem anderen Rennspiel.

Ob Knight Rider nun cool, kultig oder penibel ist, möge jeder für sich selbst entscheiden. Als Vorlage für ihn Rennspiel ist die TV-Serie, jedoch definitiv cool, da sie dem Spieler einen gutten Grand Prix, ausnahmsweise einmal nicht im Kreis zu fahren, Dax mit ehrlich anspruchsvollen und abwechslungsreichen Missionen erstellt – aber leider sind die 15 Einsteine an einem Tag durchgespielt. Atmosphärisch wird das Spiel der Fernsehserie nicht ganz gerecht. Kittis Stimme erinnert nicht einmal ansatzweise an die des Originals. Vor allem aber wird die von einzelnen Serienfolgen inspirierte Geschichte ohne nennenswerte Zwischensequenzen und nur sehr lieblos erzählt. Dennoch sollte das Spiel nicht nur für Michael Knight-Fans einen genaueren Blick wert sein, denn eine derartige Auftragsverfall findet man in kaum einem anderen Rennspiel.

## TESTURTEIL KNIGHT RIDER

<b>ENTWICKLER</b> Davilex	<b>ANBIETER</b> Davilex
<b>PREIS</b> Ca. € 28,-	<b>TERMIN</b> Erfüllt ein
<b>USK</b> Ab 6 Jahren	<b>SPRACHE</b> Deutsch

**ZIELGRUPPE**  
Einstieglert, Fortgeschrittene

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Einstieglert: Drei Stufen

**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 1  
Internet-: 1 Spieler / 3 Pakung

**TESTZENTRER**  
Prozessor in Megahertz

450	1000	2000
Arbeitsspeicher		

Gratik Chp Klassen

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

**PRO & CONTRA**

- Seriengetriebe us. zählte
- Akkonnentertes Fohrmohel
- 15 Abwechslunggreiche Missionen
- Langweilige Erzählweise
- Schwache Grafik

**GRAFIK**  
5 66%

**SOUND**  
3 72%

**STEUERUNG**  
5 76%

**ATMOSPHERE**  
5 55%

**SPIELDESIGN**  
5 69%

**MEHRSPIELER**  
- 4%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **USA RASER** oder **INTERSTATE 76** mochten.

[illegible]

# Cyber-Huhn



**Hurra! Ein Moorhuhn-Klon! Einfache Unterhaltung auf höchstem Niveau! Doch halt ...**

**E**s ist nicht alles Moor, was für wenig Geld über den Ladentisch wandert. Die Cyber-Variante erweitert das ursprüngliche Spielprinzip nämlich um zwei wesentliche Aspekte: um die dritte Dimension und um langsam fliegende Geschosse. Das klingt beides nach einer guten Idee, ist in dieser Kombination aber fatal und vernichtet jeglichen Spielspaß. Denn die niedlich gezeichneten und schlecht animierten Hühner fliegen in einem Weltall, das derart nebelhaft ist, dass man die Entfernung zwischen Schütze und Ziel kaum abschätzen kann. Da man aber mit der Waffe entfernungsabhängig vorhalten muss, ist ein Spiel dieser Art mit viel zu viel Zielarbeit verbunden. Immerhin gibt es fünf Levels, die sich durch Menge, Anordnung und Flugrichtung der teilweise sogar bewaffneten Hühner, Raumschiffe und sonstiger Objekte unterscheiden. Das alles sorgt rund zehn Minuten lang für Ab-

wechslung, für so etwas wie Unterhaltung leider nicht. Aber immerhin ist **Cyber-Huhn** ein guter Anlass, mit dem gesparten Geld mal wieder die Hühner-Braterie am Eck zu besuchen. HARALD WAGNER

## TESTZENTRUM CYBER-HUHN

**ENTWICKLER** Enry  
**PREIS** Ca. € 11,-  
**USK** 0  
**ZIELGRUPPE** Einsteiger  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** Nicht einstellbar Leicht  
**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung

**TESTZENTRUM** ☒ Easy ☒ Moderate ☒ Hard  
**PROZESSOR** ☒ 386 ☒ 486 ☒ Pentium  
**ARBEITSSPEICHER** ☒ 1 MB ☒ 2 MB ☒ 4 MB  
**GRAFIK-CHIP-KLASSEN** ☒ Standard ☒ High-End ☒ Low-End

**PRO & CONTRA**  
☒ Einfache Bedienung  
☒ Internet-Bestenliste  
☒ Karge Lives  
☒ Kein faktischer Anspruch  
☒ Zühes Spielgefühl

**GRAFIK** ☒ 25%  
**SOUND** ☒ 35%  
**STEUERUNG** ☒ 70%  
**ATMOSPÄRE** ☒ 60%  
**SPIELDESIGN** ☒ 60%  
**MEHRSPIELER** ☒ 60%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie MOORHUHN oder SUMPFHUHN mochten.

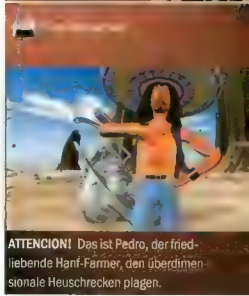
9

# Alien Tequila

Ein Teil Moorhuhn, zwei Teile Selbstironie und ein Großteil schlechte Grafik.

**P**edro hat den grünen Daumen: Er kümmert sich liebevoll um seine Hanfplantagen und freut sich über reiche Ernten. Natürlich raucht er das Zeug nicht, sondern verkauft Hanfmatten aus eigener Produktion – wer's glaubt ... Die namenlosen, grünen Außerirdischen sind da anders drauf: Die haben schon das halbe Sonnensystem wegeinhaliert und machen sich nun über Pedros Ernte her. Der bläst zum Halali und Sie müssen in mehreren „Rundos“ so viele Ufos abschießen wie möglich – das gibt „Punktos“. Außerdem können Sie für noch mehr Punkte die abgesprungenen Aliens einsaugen und in leeren Flaschen konservieren. Falls Sie die extraterrestrischen Kiffer auf Tastendruck noch mit Tequila durchmischen, müssen Sie zwar Punkte abgeben, dafür wird die Waffe kurzzeitig aufgepumpt.

**Alien Tequila** macht Spaß – trotz der tristen und detailarmen Grafik, die an 360°-Panorama-Applets aus dem Internet erinnert. Das liegt vor allem an den abwechslungsreichen Levels: Mal schießen Sie Ufos ab, mal kegeln Sie Minen in Teleporter oder halten Aliens vom Grunzeug fern. Für gerade noch faire 15 Euro ein perfekter Pausenspaß! DAVID BERGMANN



**ATTENTION!** Das ist Pedro, der friedliebende Hanf-Farmer, den überdimensionale Heuschrecken plagen.

## TESTZENTRUM ALIEN TEQUILA

**ENTWICKLER** imagen  
**PREIS** Ca. € 15,-  
**USK** Ab 12 Jahren  
**ZIELGRUPPE** E-nutzer  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** Einstellbar, 3 Stufen  
**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung

**TESTZENTRUM** ☒ Easy ☒ Moderate ☒ Hard  
**PROZESSOR** ☒ 386 ☒ 486 ☒ Pentium  
**ARBEITSSPEICHER** ☒ 1 MB ☒ 2 MB ☒ 4 MB  
**GRAFIK-CHIP-KLASSEN** ☒ Standard ☒ High-End ☒ Low-End

**PRO & CONTRA**  
☒ Herrn selbststun  
☒ Abwechslungsreiche Levels  
☒ Detailarme Grafik  
☒ Unsicheres Pseudo-3D  
☒ Leicht schwammige Steuerung

**GRAFIK** ☒ 40%  
**SOUND** ☒ 35%  
**STEUERUNG** ☒ 65%  
**ATMOSPÄRE** ☒ 64%  
**SPIELDESIGN** ☒ 60%  
**MEHRSPIELER** ☒ 60%

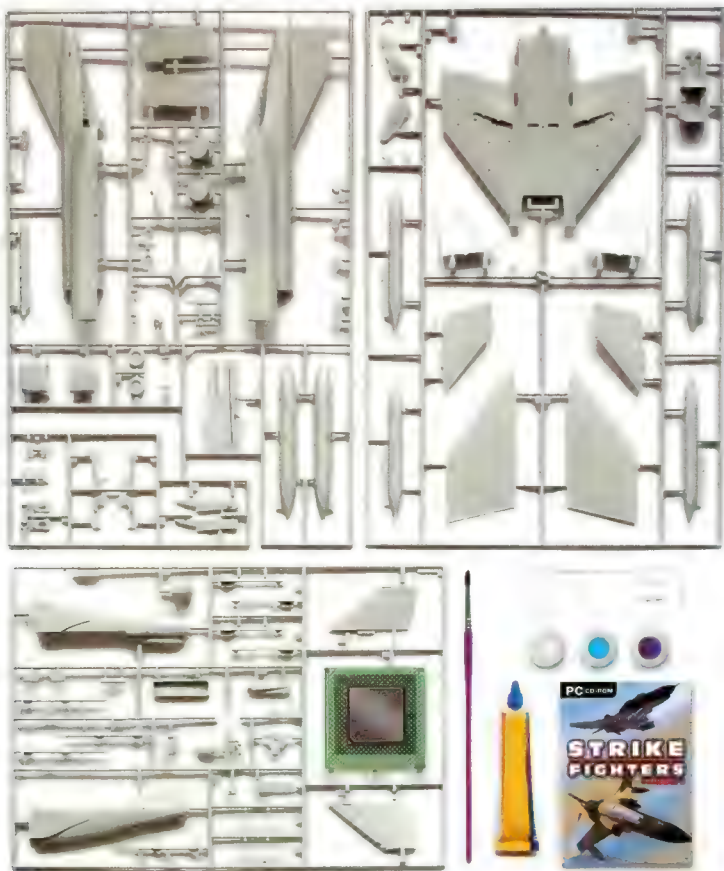
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie MOORHUHN oder SPACE INVADERS mochten.

45



# STRIKE FIGHTERS

## Der Modellbausatz für das 21. Jahrhundert



Endlich ist es möglich, Luftkämpfe zwischen den Jets der 60er Jahre mit der PC-Technik des 21. Jahrhunderts zu erleben! Die moderne Grafik-Engine von Third Wire, deren Entwicklerteam schon mit European Air War und Jane's AH-64D Longbow für Europa gesorgt hat, lässt die Helden einer vergangenen Epoche in zuvor nicht gesehenem Glanz wieder auferstehen. Handarbeit ist angesagt, wenn Sie in der F-4 Phantom II oder 3 weiteren Klassikern der militärischen Luftfahrt den Platz im Cockpit einnehmen. Ihr ganzes fliegerisches Können ist gefordert, denn Begriffe wie "Fire-and-Forget" und "Head-Up-Display" waren damals noch Fremdwörter.

Wählen Sie Ihre Seite und stürzen Sie sich in der Rolle eines Jet-Piloten in eine umfangreiche Kampagne. Sie fangen ganz unten an, aber dem Weg nach oben sind keine Grenzen gesetzt. Zeigen Sie, wer der Beste der Besten ist. Oder stehen Ihnen der Sinn nach gefährlichen Söldner-Missionen, in denen Sie Auftragsziele zerstören müssen? Für Abwechslung ist gesorgt, denn Strike Fighters bietet Ihnen die Möglichkeit, mitgelieferte Einsätze direkt zu fliegen und eigene Missionen mit Ihrer Lieblingsmaschine selbst zu erstellen. Und wenn es einmal ganz schnell gehen soll, versetzt Sie "Instant Action" direkt ins Cockpit und in einen heißen Luftkampf.

**Worauf warten Sie also? Auf geht's in die wilden 60er.**

**Just Flight**

[www.justflight.com](http://www.justflight.com)

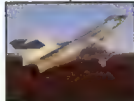
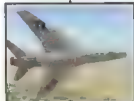


Take Two Games

[www.strategyfirst.com](http://www.strategyfirst.com)



[www.thirdwire.com](http://www.thirdwire.com)



**THQ**

© 2001 THQ Inc. and Just Flight Limited. All Rights Reserved. Published and distributed under license by Just Flight Ltd. Strike Fighters Project 1 is a trademark of Third Wire Productions. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

**Ab Januar**  
bei Ihrem Händler

# Pay Day



**WAMPEN-DUELL** Wenn der Clown und das Riesenbaby gegeneinander antreten, kommt es zum Kampf der Riesenwampen.

Links: ein 500-Kilo-Baby.  
Rechts: ein Call-girl. Dazwischen: die Steuerung

**S**tellen Sie sich ein Duell in UT 2003 vor. Anschließend verschieben Sie die imaginäre Kamera an die Decke, ersetzen die düsteren 3D-Dungeons durch eine quietschbunte 2D-Showbühne und die finsternen UT-Söldner durch Cartoon-Charaktere wie eine lebende Vogelscheuche oder einen ausgebüxten Irrenhaus-Insassen. Voila: Es ist **Pay**

**Day!** In dem simplen Actionspielchen stehen sich bis zu vier Kontrahenten in farbenfrohen Arenen wie Supermärkten, Zirkussen oder Großküchen gegenüber und ballern und prügeln so lange aufeinander ein, bis nur noch einer übrig bleibt. Nebenher sammeln die Kämpfer Extrawaffen oder Gold ein, das nach jeder Schlacht in bessere Ausrüstung investiert werden kann. So betten Schlafpatronen Opponenten für ein paar Sekunden zur Ruhe, Krokodillfallen berauben sie ihrer Besitztümer und Tortenstücke frischen Lebenspunkte auf. Das könnte alles ganz witzig sein, wäre die Steuerung nicht eine totale Katastrophe. Weil man nur entweder zielen oder laufen kann und die Waffenwahl eine Ewigkeit dauert, beschränken sich die Duelle meistens darauf, dass die Kontrahenten so lange dreschen, bis einer umfällt. Selbst im Mehrspielermodus macht das keinen Spaß. RÜDIGER STEIDLE

### TESTURTEIL PAY DAY

<b>ENTWICKLER</b> Ace Platinum	<b>ANBIETER</b> Walk On
<b>PREIS</b> Ca. € 25,-	<b>TERMIN</b> Ersch. 11.11.03
<b>USK</b> Ab 12 Jahren	<b>SPRACHE</b> Deutsch

**ZIELGRUPPE**  
Einsteiger

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Nicht einstellbar: Mittel

**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 1  
Internet: 4

Netzwerk: 4  
1 Sp./Packung

**TESTCENTER**  
Prozessor in Megahertz  
Arbeitsspeicher:  
Grafik-Chip-Klassen:  
Festplatte

**PRO & CONTRA**  
☒ Fantast. evolute Waffen  
☒ Abwechslungsreiche Arenen  
☒ Versteckte Steuerung  
☒ Veraltete Technik  
☒ Wird schnell langweilig

**GRAFIK** ☒ 48%  
**SOUND** ☒ 52%  
**STEUERUNG** ☒ 19%  
**ATMOSPHERE** ☒ 20%  
**SPIELDESIGN** ☒ 18%  
**MEHRSPIELER** ☒ 22%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **KÖNIG VON MALLORCA** oder **PULLERARM** mochten.

20

# Earth Squad



Zum Ballern dringend empfohlen:  
**Klebestreifen für die Maustaste**

**U**FO von links, UFO von rechts, UFO von vorn! In der Mitte: ein drehbares Flugabwehrschütz. Am Abzug: Sie. Wem das bekannt vorkommt, der hat vermutlich vor ein paar Jahren das Ballerspiel **Incoming** gespielt. Doch während der besagte Shooter von Rage Software damals mit spektakulärer

Grafik über das simple Spielprinzip hinwegtröstete und mit Hubschrauberflügen und Panzermissionen variierte, bietet **Earth Squad** nichts weiter als Dauerfeuer auf anfliegende Raumschiffe. Die hinterlassen nach Abschuss hin und wieder Upgrades, die höhere Feuerkraft, zielsuchende Raketen oder Smartbombs bringen. Eine

halbe Stunde taugt das Spektakel zum Frustabbau, danach wird's mangels Abwechslung schnell langweilig. Abgesehen von gelegentlich auftauchenden Bossgegnern gibt's weder frisches Kanonenfutter zu bestaunen noch neue Levelumgebungen – die eigentlich nette Grafik ist auf Dauer einfach eintönig. Selbst das gute alte **Moorhuhn** und seine Geschwister hatten da mehr zu bieten. Bleibt als positiver Aspekt höchstens der niedrige Preis von 15 Euro. RÜDIGER STEIDLE

### TESTURTEIL EARTH SQUAD

<b>ENTWICKLER</b> Fast Software	<b>ANBIETER</b> Kollo International
<b>PREIS</b> Ca. € 15,-	<b>TERMIN</b> Ersch. 11.11.03
<b>USK</b> N. n. b.	<b>SPRACHE</b> Deutsch

**ZIELGRUPPE**  
Fortgeschrittene Profis

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Nicht einstellbar: Schwierig

**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 1  
Internet: -

Netzwerk: -  
1 Sp./Packung

**TESTCENTER**  
Prozessor in Megahertz  
Arbeitsspeicher:  
Grafik-Chip-Klassen:  
Festplatte

**PRO & CONTRA**  
☒ Ansehliche Grafik  
☒ Günstiger Preis  
☒ Monotoner Spielablauf  
☒ Wenig Abwechslung  
☒ Etwas ungenau Steuerung

**GRAFIK** ☒ 70%  
**SOUND** ☒ 65%  
**STEUERUNG** ☒ 65%  
**ATMOSPHERE** ☒ 10%  
**SPIELDESIGN** ☒ 20%  
**MEHRSPIELER** ☒ 10%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **INCOMING** oder **SPACE INVADERS** mochten.

19



3

HERVORRAGENDE SPIELE

COLD WAR CRISIS

ORIGINAL GAME CAMPAIGN

RED HAMMER

THE SOVIET CAMPAIGN

RESISTANCE

OFFICIAL EXPANSION PACK

ZUSAMMEN IN  
EINER BOX

1,5 Millionen Rekruten brauchen Verstärkung.

DICH!



OPERATION  
FLASHPOINT  
GAME OF THE YEAR EDITION



Vertrau Deinem Kopf, Deinem Bauch und Deiner M-16.

1,5 Millionen haben sich für die Operation Flashpoint Reihe freiwillig gemeldet. Jetzt ist Dein Einsatz gefragt. In einer Games-Collection, die neben der Voll-Version alle Operation Flashpoint/Add-Ons und Upgrades enthält. Riesige Inseln und drei ultra-realistische Storylines erwarten dich. Bereit für den Kampf, Soldat? Über 100 Single- und Multiplayer Missionen sowie unzählige Waffen und Fahrzeuge. Bisher keine Wünsche offen. Operation Flashpoint Game Of The Year Edition: Überleben ist alles.

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

Codemasters

GENIUS AT PLAY

Operation Flashpoint: Game of the Year Edition ist ein Produkt der Bohemia Interactive. Codemasters ist ein eingetragenes Warenzeichen von Bohemia Interactive. All rights reserved. Bohemia Interactive ist ein eingetragenes Warenzeichen von Bohemia Interactive. Bohemia Interactive ist ein eingetragenes Warenzeichen von Bohemia Interactive.

# DIE MASKE DES KRIEGES

## IRONSTORM

1964. DER 1. WELTKRIEG WÜTET NOCH IMMER ...

»Der beklemmende Ego-Shooter überzeugt mit realistischer Physik und taktischem Anspruch.«  
PC Games (07/02)

»Die Idee eines alternativen Geschichtsverlaufes gefällt mir. Und grafisch packt Iron Storm die Sache auch richtig an – düster und beklemmend.«  
GameStar (05/02)

wanadoo



freemove  
A World of Motion

POWERED BY  
GAMERSPY

www.stormgame.com



# ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures



## Icewind Dale 2

**M**it Icewind Dale 2 geht die Baldur's Gate-Ablegerserie in die zweite Runde. Besonderes Lob heisst das umfangreiche Charaktersystem ein, mit dem sich unzählige Klassen erschaffen und in die Party aufnehmen lassen. Verärgert ist hingegen ein Großteil der Rollenspieler unter den PC-Games-Lesern über den

Einsatz der inzwischen ergrauten Infinity-Engine – in Zeiten von Gothic 2, Morrowind oder Neverwinter Nights erwarten auch ernsthafte Rollenspieler eine zeitgemäße Präsentation. Nichtsdestotrotz: Eine Fortsetzung der Baldur's Gate- oder Icewind Dale-Serien wünschen sich hingegen fast alle – warten wir's ab ...

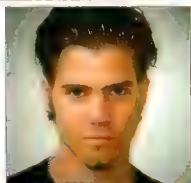
### FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

**PC Games:** Warum bas ert Icewind Dale 2 noch immer auf der betagten Infinity-Engine?

**Hesse:** „Die Vorteile liegen dann, dass das Team mit dem Code und den Tools der Engine bestens vertraut ist und so wesentlich mehr Zeit hatte, sich bei der Entwicklung eines Spiels auf den Inhalt zu konzentrieren, anstatt auf technische Gegebenheiten achten zu müssen. Natürlich ist die Engine inzwischen bereits einige Jahre alt, aber die Nachfrage war groß genug, um ein letztes Spiel mit dieser bewährten Engine zu realisieren.“

**PC Games:** Werden die Baldur's Gate- und Icewind Dale-Reihen fortgesetzt?

**Hesse:** „Wir alle hoffen es! Das Team hat bereits einen Haufen neuer Ideen für einen dritten Teil von Icewind Dale. Eine Fortsetzung ist mehr als wahrscheinlich. Was Baldur's Gate angeht: Warten wir's ab.“



**MIKE HESSE,** Pressesprecher bei Virgin Interactive in Hamburg

**PC Games:** Got es bereits Pläne für ein Omniverse-Rollenspiel (MMORPG) à la Everquest im Dungeons & Dragons-Universum?

**Hesse:** „Konkrete Pläne gibt es dazu noch keine. Allerdings eröffnet das Internet völlig neue

Möglichkeiten und Bowers verfolgt die Entwicklungen in diesem Genre sehr aufmerksam.“

**PC Games:** Wie viel Zeit nimmt das Design einer derart umfangreichen Geschichte wie der in Icewind Dale 2 in Anspruch?

**Hesse:** „Die Entwicklung an dem Spiel begann Ende Juli 2001 und dauerte insgesamt knapp 13 Monate, gefolgt von der Arbeit an den jeweiligen Lokalisierungen. Alles in allem eine recht kurze Zeitspanne für die Entwicklung eines derart umfangreichen Rollenspiels.“

**PC Games:** Kannst du schon etwas über anstehende Projekte erzählen? Was kommt nach Icewind Dale 2?

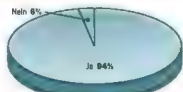
**Hesse:** „Derzeit läuft die Entwicklung einer komplett neuen 3D-Engine für Rollenspiele auf Hochtouren. Genauere Informationen werden wir demnächst veröffentlichen.“

### So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Musik	1,90
Lange Motivations	1,97
Steuerung	1,97
Soundeffekte	2,19
Kommunikation, Sprachausgabe	2,33
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2,42
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,54
Animationen	2,64
Einsteigerfreundlichkeit	2,88
Innovativ	3,18

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

### Würden Sie Icewind Dale 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

### Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Umfangreiches Charaktersystem
2. Einfache Steuerung
3. Hohe Langzeitmotivation
4. Spannende Geschichte
5. Gelingende Sprachausgabe

1. Endgültig veraltete Grafik-Engine
2. Nicht gerade einsteigerfreundlich
3. Hörsame Animationen
4. Wenig Innovationen
5. Zu hoher Schwierigkeitsgrad

### Die Meinung der PC-Games-Leser:

**MICHAEL AMERKAMP, 25, Offizier aus Hamburg:** „Wenn ich immer wieder für teils an den Haaren herbeigezogene Auftraggeber Gegenstände von A nach B bringen soll und man es Dritter des Spiels durch bereits bekannten Terrain lässt, so fehlt dem Spiel jegliche Langzeitmotivation. Bei Baldur's Gate war die Grafik zugleich und die Geschichte bei weitem nicht so linear und vorhersagbar.“

**ROBERT JUNGBLUT, 19, Schüler aus Biberach:** „Icewind Dale 2 ist das optimale Spiel für alle, deren Baldur's Gate zu komplex und Neverwinter Nights zu einfach war. Das komplexe Charaktersystem und die Möglichkeit, eine hochkomplizierte Party selbst zusammenzustellen, gibt dem Spiel die nötige taktische Tiefe, die zahlreichen, ich finde zu 3. Edition viel besser als die AD&D 2nd Edition.“

**ERIC DUNKEL, 25, Student aus Saarbrücken:** „Die Infinity-Engine in ihrem letzten Altertum – aber Spaß macht es dennoch! Das liegt vor allem an der Umsetzung von vielen Zusatzregeln aus den D&D Büchern der 3. Edition, zum Beispiel den Unterwasser. Das erlaubt noch eine gewisse Möglichkeit bei der Charakterentwicklung, ich finde es 3. Edition viel besser als die AD&D 2nd Edition.“

**THOMAS PELGER, 15, Schüler aus Heidenheim:** „Trotz der veralteten Grafik ist Icewind Dale 2 wirklich ein hervorragendes Spiel. Spielt man jedoch über die tristen Landschaften hinweg, offenbart sich eine mitreißende Story, die jeden faszinieren wird, der auch nur entfernt etwas für Rollenspiele mag. Ich bin der Meinung, dass Baldur's Gate hat sich zu einem tollen Spiel entwickelt.“



# Runaway: A Road Adventure

Auch wenn Runaway durch zu seltsame Rätsel  
knapp an Süßwassermetrose Guybrush scheitert,  
ist es dennoch das beste Adventure des Jahres.

**E**in junger Mann mit blondem, leicht krausem Haar und dicker Sonnenbrille sitzt auf einem Regiestuhl. Er trägt eine kurze Hose, ein grünes Hemd mit dem Aufdruck „NYC“ und ist etwas angespannt. Sein Name ist Brian Basco und er beginnt, eine Geschichte zu erzählen – seine Geschichte zu erzählen. Sie handelt von Mafia-Bossen, Auftragskillern, in der Wüste gestrandeten Transvestiten und diversen Todesfällen. Es ist eine spannende Geschichte und es ist die Geschichte seines Lebens...

Was so klingt, als hätten Christopher Nolan und Quentin Tarantino gemeinsam einen Spielfilm produziert, ist in Wahrheit die Einleitung zu

**Runaway** und damit das Ende der langen Odyssee (siehe Extrakasten „Die Runaway-Story“) des auf den ersten Blick klassischen – manche sagen: überholten – Point&Click-Adventures, die dafür sorgte, dass das Spiel in der Erwartungshaltung der Spieler Dimensionen einer **Monkey Island**-Fortsetzung erreichte. Eine Erwartungshaltung, die – so viel sei verraten – im Wesentlichen nicht enttäuscht wird.

Doch zurück zu Brian und seiner Geschichte: Brian stammt aus einer gut situierten Familie und wollte bereits seit frühester Kindheit Physiker werden – seine Noten waren nobelpreisverdächtig, sein Leben so trocken wie Sandkuchen, aber dafür hatte er ein

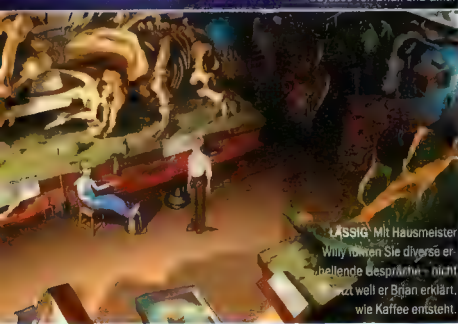
Angebot über eine Doktorantenstelle an einer renommierten Uni in der Tasche. Hatte? Ja, denn er soll nie an dieser Universität ankommen. Was an jenem Abend nämlich geschieht: Gerade als er aufbrechen will, fällt ihm ein, dass in der Zentralbücherei ein seit langer Zeit vorbestelltes Buch auf ihn wartet. Welch ein Glück, dass es sich um eine 24-Stunden-Bücherei handelt – schnell macht sich der Biedermann auf den Weg. Ein gutes Buch rechtfertigt jeden Umweg. Eine schicksalsträchtige Entscheidung, denn aus einer dunklen Gasse taucht plötzlich das vollbusige Rasseweib Gina Timmins auf und läuft Brian schnurstracks vor die Karre. Pflichtbewusst bringt der angehende Akade-

miker die schöne Unbekannte ins Krankenhaus und hält am Krankenbett Wache. Zum Glück ist Gina nur leicht verletzt und kommt schnell wieder zu Bewusstsein; doch anstatt Versicherungsdaten auszutauschen, tischt ihm die Traumfrau eine Geschichte auf, die wahren Abenteuern das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt. Gina ist Sängerin und nach ihrem Auftritt an jenem Abend hatte sie eine Unterhaltung mit ihrem Vater, einem Geheimdienstagenten, der ihr ein mysteriöses Kreuzifix in die Hand drückte und andeutete, in großen Schwierigkeiten zu stecken. Unmittelbar nach dieser Unterhaltung kreuzten die Sandretti-Brüder auf, berüchtigte Mafia-Bosse aus New York,





WIE ALLES BEGANN: Im Krankenhaus beginnt die Odyssee von Brian und Gina.



CLASSIC: Mit Hausmeister Willy können Sie diverse erhellende Gespräche führen – nicht zuletzt weil er Brian erklärt, wie Kaffee entsteht.



LANGLAUF: In diesem weitläufigen Wüstengelände werden Sie und Brian viel Zeit verbringen und dabei schräge Vogel kennen lernen.

## Die Runaway-Story ist ein echtes Abenteuer.

Runaway blickt auf eine bewegte Vergangenheit zwischen Bangen und Hoffen zurück, die nicht weniger spannend ist als die Odyssee seiner beiden Hauptfiguren. PC Games fasst für Sie zusammen.

Runaway

### Runaway - Hoffnungsschimmer

09.10.2001 19:13 Uhr - Wie wir aus zuverlässiger Quelle erfahren haben, ist das Adventure Runaway trotz der Pleite des Publishers Dinamic nicht abgeschrieben: Es wurde seitens der Industrie bereits Interesse an dem Titel geäußert.

Spurensuche ist allerdings noch nichts - sobald wir konkreteres erfahren, werden wir darüber berichten.  
(Stefan Bringsmann)

Downloads zum Thema



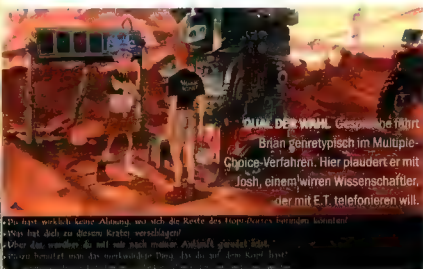
Lesen Sie außerdem:

► Aktuelle News

► Forum

► Vorschau

Als die Pendulo Studios und der spanische Publisher Dinamic Multimedia erstmals Runaway: A Road Adventure ankündigten, verbreitete sich die Nachricht unter den Fans klassischer Point&Click-Adventures wie ein Lauffeuer. War es doch schon seit längerer Zeit offensichtlich, dass die Zukunft, 3D\* heißt - und das nicht immer zum Besten des Spiels (siehe Simon the Sorcerer 3). Dann im Oktober 2001 das überraschende Aus: Dinamic ist pleite. Zwar erscheint Runaway noch in Spanien, für den Rest der Welt fehlt jedoch ein bereitwilliger Vertriebs - die Fans sind geschockt, Fan-Sites werden erstellt, Petitionen gestartet. Doch nichts scheint zu helfen, es wird ruhig um die einstige Adventure-Hoffnung. Was niemand weiß: Hinter den Kulissen werden bereits Verträge ausgetauscht, und fast ein Jahr später steht fest: Runaway kommt! Die Hamburger Firma didi sichert sich die Rechte und geht damit im September 2002 an die Öffentlichkeit; professionelle Synchronsprecher werden parallel für die Sprachausgabe angeheuert. Angesichts erklecklicher Vorbestellungen ist ein Runaway 2 nicht unwahrscheinlich - mit etwas Glück werden wir höchstwahrscheinlich wieder von den Pendulo Studios hören.



SOHAL DER WAHL: Geschwister führt Brian genetypisch im Multiple-Choice-Verfahren. Hier plaudert er mit Josh, einem wirren Wissenschaftler, der mit E.T. telefonieren will.

PC-Games: Welche Aktion soll sich die Karte des Hopf-Ritters befinden, können? Aber hat dich zu diesem Rechte verselbstigt? Aber du wusstest ja, daß es sich um einen Adelfalk gehandelt hat. Wenn du nicht noch ein merkliches Ding, das du auf dem Kopf hast.

und ließen Ginas Vater durch zwei Auftragskiller auf wenig subtile Art und Weise verheeren. Als einer der beiden himmlischen Fleischklopsen zu fest zuschlug, starb der Mann. Gina hatte all das mit angesehen und floh vor den Killern, die ihren hastigen Aufbruch bemerkten. Ihre Flucht führte sie direkt vor Brians Auto.

Da sich Brian für Gina verantwortlich fühlt, begibt sich das ungleiche Paar gemeinsam auf die Suche nach dem Geheimnis um das Kruzifix, das offenbar einen Mord rechtefertigt. Das alles klingt verdächtig nach **Baphomets Fluch**: Stimmt, denn die Geschichte von **Runaway** lehnt sich größtenteils an die erfolgreiche Serie von Revolution

Software an, kombiniert den Mix aus zarter Liebe, harten Waffen und hinterhältigen Intrigen jedoch mit Humor, der seine Vorbilder aus dem Hause LucasArts nicht verleugnen kann. Vor allem das Design der Charaktere könnte ebenso gut von Tim Schafer (**Day of the Tentacle**, **Grim Fandango**) persönlich stammen. Auf ihrer Suche nach der Wahrheit begegnen Brian und Gina einer kaffeestüchtigen Restauratorin, einem verrückten Wissenschaftler, drei mit ihrem Reisebus in der Wüste liegenden gebliebenen Transvestiten und ähnlich abgefahrenen Originalen. Was die Menschheitsgeschichte oder das Adventure-Genre bis jetzt an Klischees hervorbrachte, wird ausgeschlachtet.

Auch für die komfortable Steuerung stand **Baphomets Fluch** Pate - mehr als die zwei Tasten Ihrer Maus brauchen Sie nicht. Fahren Sie mit der Maus über interessante Gegenstände, verändert sich der Mauszeiger entsprechend. Durch einen Klick auf die rechte Maustaste schalten Sie nun zwischen den Optionen „Betrachten“, „Benutzen“ und „Sprechen“ um, die wiederum über einen Linksklick ausgeführt werden. Das Inventar sowie das Spielmenü finden sich am oberen Bildschirmrand. Ebenfalls klassisch: die Grafik. Zwar handelt es sich nach wie vor um ein zweidimensionales Spiel mit wunderschön handgezeichneten Hintergründen, doch die Charaktere bestehen aus

Drahtgittermodellen, die sich unter comicgerechten Texturen verbergen. Während des eigentlichen Spiels fällt das kaum auf - **Runaway** sieht aus wie ein Zeichentrickfilm. Lediglich in den vorberechneten Zwischensequenzen kommt die Dreidimensionalität voll zum Tragen. Eben diese Zwischensequenzen sind es leider, die den technischen Eindruck trüben. Sie sind überraschend grobpixelig, verschwommen und unterscheiden sich sogar untereinander zuweilen qualitativ stark voneinander - ein unschöner Stilbruch in Anbetracht der gestochenen scharfen Spielgrafik.

Wesentlich konsequenter gingen die Pendulo Studios beim Rätseldesign zu Werke.



**INDIANA JONES** Hier wagt sich Brian in eine Höhle vor. Sehr (un-)sichön zu erkennen: die Unschärfe der Videos.

Die gestellten Aufgaben unterscheiden sich zwar in ihrem Schwierigkeitsgrad, sind jedoch durchweg angenehm logisch. Mit etwas Hirnschmalz lassen sich die größtenteils geradlinigen Puzzles problemlos lösen. Tatsächlich ist **Runaway** fast etwas zu einfach, denn versierte Spieler dürften mit dem Spiel kaum länger als ein Wochenende verbringen. Unnötig kompliziert wird das Knobeln immer dann, wenn Sie fitzelige Gegenstände finden sollen, die sich nicht von der Umgebung abheben – heiteres Pixelsuchen ist angesagt. Das sorgt vor allem bei Einsteigern für Frust. Darüber hinaus müssen sich sowohl erfahrene Abenteurer als auch Neulinge darauf ein-

stellen, in **Runaway** an vielen Stellen mehrmals nachzusehen. Eine gute Hand voll Puzzles ist nur dann zu lösen, wenn Brian Taschen oder Schränke wiederholt durchstöbert oder sich erneut mit Personen unterhält. Um beispielsweise im Museum an Kaffee zu kommen, müssen Sie nicht etwa nur die Kaffeebohnen finden, sondern diese zunächst dem Hausmeister zeigen, der Ihnen sagt, dass die Dinger gemahlen werden müssen. Darauf wären Sie vermutlich auch selbst gekommen, aber erst mit dieser Information macht sich der offensichtlich lebensuntüchtige Brian an die Arbeit. Danach müssen Sie sich noch sagen lassen, dass das Nachfüllen der Kaffeemaschine



## TESTCENTER

### Inhalt & Features

- 100 gemalte Hintergründe
- 23 Zeichentrick-Charaktere
- 24 Instrumentalstücke
- Komplette Übersetzung ins Deutsche
- Zu den Synchronsprechern gehören unter anderem Christian Stark (göttlicher Berater in Black & White) und Jennifer Böttcher (Liv Tyler in Cookies Fortune)

### Im Wettbewerb

#### GRAFIK

Detailliertheit Spielwelt	71	79	81
Detailliertheit Objekte	70	73	80
Vielfalt der Spielwelt	85	82	86
Animation der Objekte	87	89	89
Effekte	22	57	48

#### SOUND

Musik	75	84	84
Soundeffekte	73	88	87
Sprachen/Kommentar	85	85	85

#### STEUERUNG

Reaktionszeit für Navigation	90	79	90
Präzision der Steuerung	90	79	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	78	69	82

#### ATMOSPHÄRE

Spannung/Überschüssungen	90	91	87
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	86	83
Story/Dialoge/Kommentare	78	90	82
Inszenierung	89	90	83
	81	84	83

#### SPIELEDISIGN

Komplexität/Spielweise	90	84	87
Lernkurve/Fruchtbarkeit	79	79	79
Erreichbarkeit des Schwierigkeitsgrades	90	88	91
Vielfalt der Computergegnern	90	90	91
Innovation	82	83	83
	83	78	66

#### MEHRSPIELERMODUS

Abwechslung der Spielmodi  
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern  
Einstellungsmöglichkeiten

#### TEST-ABGABE:

##### WERTUNG:

PGC 10/97	PGC 01/01	PGC 01/03
71	84	83

### Pro & Contra

- Detaillierte Zeichentrick-Hintergründe
- Schön animierte Charaktere
- Unschöne Zeichentrickfiguren
- Spiel größtenteils in einer Wüste
- Professionelle Sprachausgabe
- Intel-Song-Öhrwürmer
- Atmosphärische Instrumentalstücke
- Simple Maussteuerung
- Gegenstände manchmal schwer zu finden
- Spannende Geschichte mit Wendungen
- Abgefahrenen Charaktere sorgen für Spannung
- Logische Rätsel
- Oftmals hilfreiche Hinweise mit dem Zaunwächter
- Wut und wiederholte Zwang zu wiederholten Gesprächen/Aktionen

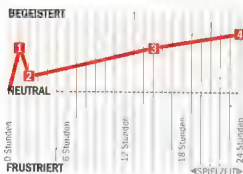
#### WAS IST WAS?

- Schöner als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

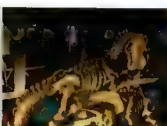
### Zahlen & Fakten

Genre:	Adventure
Vergleichbare Spiele:	Baphomets Fluch 1 & 2, Monkey Island 1-4
Entwickler:	Pendulo Studios
Vom gleichen Entwickler:	Hollywood Monsters
Publisher:	dtp
Adresse des Publishers:	Usedomstraße 19, 22047 Hamburg
Telefon des Publishers:	040-6999100
Offizielle Website:	http://www.runaway-game.de
Website des Publishers:	http://www.dtp-ag.com
Website des Entwicklers:	http://www.pendulostudios.com
Beste Fansite:	http://www.adventure-treff.de
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-216938 (0,12 €/Min, Montag-De Freitag, 15 bis 18 Uhr)
Atmosphäre/Hilflichkeit:	Ab 12
Termin:	Erniedlicht
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 35,-
Inhalt der Packung:	Pappbox, DVD-Hülle, 3 CDs, s/w Handbuch mit 19 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

### Motivationskurve



**1** Runaway beginnt nicht nur spannend, sondern ist auch ein Spiel, das den Spieler in die Luft hebt.



**2** Wo bitte gibt's denn hier Kaffee? Die ersten Rätsel sind unlogisch und der Spieler hängt in der Luft.



**3** Die drei gut gelaunten Transvestiten erinnern an alten Lucas-Arts-Humor. Die Rätsel werden kniffliger.



**4** Man findet sich damit ab, Objekte öfter zu durchsuchen, die Rätsel bleiben logisch, die Story spannend.



nur mit abgepacktem Pulver funktioniert, und können dann die entsprechende Packung aus dem Mülleimer fischen, die Brian zuvor partout nicht haben wollte.

Der Großteil der Rätsel kommt jedoch ohne solch künstliche Bremsen aus und **Runaway** verbreitet trotz eindeutiger Anleihen bei der Konkurrenz ein angenehmes eigenes Flair. Neben der hervorragenden Spielgrafik trägt dazu vor allem die gelungene deutsche Synchronisation bei. Die Sprecher passen durchweg wunderbar zu den jeweiligen Charakteren und geben sich sichtlich Mühe. Lustloses Gebrabbel finden Sie hier nicht. Und sollten Sie sich fra-

gen, warum Ihnen Ginas Stimme so bekannt vorkommt, sollten Sie bei den „Geiz ist geil“-Spots von Saturn einmal genauer hinhören.

**Runaway** ist zweifellos das beste Adventure des Jahrgangs 2002. Dass es wirklich zu einer Wiedergeburt von Point&Click-Adventures führen wird, muss bei objektiver Betrachtung jedoch bezweifelt werden. Jedenfalls beweisen die Pendulo Studios, dass eines der ältesten Genres noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Jetzt heißt es abwarten, ob LucasArts und Revolution Software nachziehen oder doch eher auf actionlastige 3D-Adventures setzen.

DAVID BERGMANN

## So spielt sich Runaway

Das Herzstück von Adventures sind Rätsel. Das ist auch bei **Runaway** nicht anders, auch wenn das Spiel einen etwas eigenwilligen Stil aufweist, was das Rätseldesign angeht. Damit Sie sich ein besseres Bild von **Runaway** machen können, lösen wir exemplarisch das erste Rätsel des Spiels.

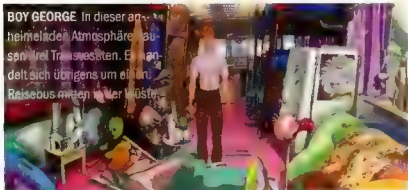


Die Ausgangssituation. In einem der beiden Betten liegt Gina, das andere ist frei. Da Ginas Leben in Gefahr ist, besteht der fröhliche Brian eine Attrappe. Zu diesem Zweck nimmt er zunächst einmal Ginas Tasche vom Schrank und durchsucht sie. Außerdem sackt er das herrenlose Bettuch ein. Im Badezimmer geht's weiter: Sowohl das Alkoholfläschchen als auch der Fläschchen aus dem Mülleimer werden benötigt.

Nachdem sich der vorsichtige Brian im Krankenzimmer mithilfe des Lageplans an der Tür über die Lokalisationen informiert hat, traut er sich, in luftiger Höhe über den Sims in den gut bestückten Lagerschrank zu balancieren. Hier stehen folgende Objekte auf seinem Wunschzettel: (1) der Kopf des Anatomiemodells, (2) das leere Krankenblatt (3) eine Spritze und (4) die zwei Kopfkissen.

Jetzt wird kombiniert. Zunächst zieht Brian die Spritze mit dem Alkohol auf. Mit der gefüllten Spritze wird jetzt der ausgetrocknete Fläschchen aufgeladen. Mit diesem beschriftet unser McGuyver das leere Krankenblatt. Außerdem durchsucht er noch einmal Ginas Tasche und findet ein Toupet. Fragen stellt der Gentleman natürlich keine, dafür setzt er das Ding dem Kopf des Anatomiemodells auf.

Jetzt wird's ernst. Zunächst tauschen wir das selbst geschriebene Krankenblatt mit dem von Gina aus. Jetzt richten wir das leer stehende Bett mit dem präparierten Kopf des Anatomiemodells, den beiden Kissen und dem Bettuch her. Aussehend stecken wir Ginas Krankenblatt in die dafür vorgesehene Halterung. Fertig ist die fast lebensechte Gina-Attrappe ... und gerade noch rechtzeitig.



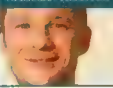
### MEINUNG DAVID BERGMANN



Mir macht das „Road Adventure“ wesentlich mehr Spaß als seinerzeit Grim Fandango oder zuletzt Die Flucht von Monkey Island.

Charles Cecil, der Schöpfer von **Baphomets Fluch**, verkündete unlängst, das Point&Click-System sei „tot“. Die Pendulo Studios beweisen das Gegenteil. Zweifellos ein Tropfen auf den heißen Stein: Die Polygon- und Textur-Lawine rollt unerbittlich weiter und auch in Zukunft werden Spiele wie **Runaway** Ausnahmen bleiben. Lößliche Ausnahmen wohlgerne, denn mir persönlich macht das „Road Adventure“ wesentlich mehr Spaß als seinerzeit **Grim Fandango** oder zuletzt **Die Flucht von Monkey Island**. Allerdings sind mir die Rätsel zu offensichtlich: Zwar ist **Runaway** weit davon entfernt, ein kurzweiliger Pausenfüller à la Voligas zu sein, man muss jedoch zugeben, dass der letzte Auftritt von Guybrush Threepwood wesentlich fordernder war. Mein persönlicher Wunschzettel für den Nachfolger lautet deshalb wie folgt: knackigere Puzzles, weniger künstlicher Leerlauf und schickere Zwischensequenzen. Ob es überhaupt einen Nachfolger geben wird? Das liegt an Ihnen, liebe Leser.

### MEINUNG HARALD WAGNER



Brian Basco ist ein legitimer Erbe der LucasArts- oder Sierra-Adventure, ein vollwertiger Ersatz ist er aber leider nicht.

Wo sind nur Sam, Max und Leisure Suit Larry? Die alten Adventure-Recken, die uns mit knackigen Rätseln und derben Scherzen über die 320x200-Grafik hinwegsehen ließen, haben sich vermutlich längst auf Altenteil zurückgezogen; selbst von Herrn Threepwood hat man seit verdingt langer Zeit nichts mehr gehört. Brian Basco ist immerhin ein optisch legitimer Erbe der LucasArts- oder Sierra-Adventure, ein vollwertiger Ersatz ist er aber leider nicht. Die Rätsel sind schlichtweg zu einfach, die Spieldauer zu kurz und der Humor bewegt sich in einem ungreifbaren Bereich zwischen leicht, bemüht komisch und bestenfalls gelungen. Und wenn Ihnen all die Namen am Anfang dieses Textes nichts sagen, verpassen Sie einen großen Teil des möglichen Spaßes, da die **Runaway**-Designer unbekümmert aus alten Adventure-Titeln zitieren. Dass dennoch Jedermann vergnügliche Stunden mit **Runaway** verbringen kann, liegt an der grandiosen Atmosphäre des Spiels: Stil, Story, Grafik und Sound ergeben einfach ein rundes Bild.

### TESTURTEIL RUNAWAY

ENTWICKLER Pendulo Studios  
ANBIETER dtp  
PREIS € 39,-  
CA. € 39,-  
USK Ab 12 Jahren  
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene  
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar  
MEHRSPiELER Einzel-PC-1  
Netzwerk-1  
Internet-1  
Sp./Packung 1 Sp./Packung

### TESTZENTRUM

Prozessor in Megahertz  
Arbeitsspeicher  
Grafik-Chip  
Klassengruppe  
Lautstärke  
Lautstärke

### PRO & CONTRA

- Spannende Geschichte
- Wunderschöne 3D-Charaktergrafik
- Adventure ohne Actioninlagen
- Rätsel eine Spur zu simpel
- Künstliche Leerläufe

GRAFIK	84%
SOUND	84%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELGESAMHEIT	87%
MEHRSPiELER	11%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MONKEY ISLAND 3** oder **BAPHOMETS FLUCH** mochten.

HEI\$\$: DIE\$E\$ \$PIEL GIBT\$ AUCH FÜR LAU.

46games

Aktuelle und niedrigsten Preise: Mehr dazu auf Seite 148 oder unter <http://www.46games.de>

# Another War



Der Zweite Weltkrieg ist spannender Stoff. **Another War** verwurstet die Geschichte zum Kasperletheater.

**HALT!** Das obligatorische „Halt!“ der Nazis fehlt auch in Another War nicht. Nur dass es hier klingt wie ein Hund, der bellt.

**A**nother War möchte sich als Spiel in der Tradition von Baldur's Gate und Fallout verstanden wissen: Aus isometrischer Perspektive lenken Sie zuerst eine Figur (entweder Schläger, Dieb oder Denker), später ein mehrköpfiges Team durchs Europa zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Dabei führen Sie scheinbar endlose Gespräche, lösen Kombinationspuzzles mit der Maus und kämpfen in Echtzeit. Hintergrund des Ganzen: Ihr

Freund, ein jüdischer Kunsthändler, sitzt in einem Café und stirbt fast vor Angst. Dener hat die Gestapo im Nacken. Aus dieser Wurzel wächst eine unglaubliche Geschichte mit Märchencharakter. Auffallend sind die enormen Textmengen, auf die Sie im Verlauf des Spiels stößt. Zum Schlüssel- loch einer Gefängnistür speukt **Another War** seiteneisen Text aus, was nicht schlimm wäre, wenn sich die Entwickler beim Übersetzen an die Regeln der deutschen Rechtschreibung

und Zeichensetzung gehalten hätten. Auch beim Kämpfen kommt nicht viel Freude auf. Weil die Kollisionsabfrage anscheinend nicht das Geringste abfragt, verkeilen sich Freund und Feind häufig ineinander, anstatt sich einen Schlagabtausch zu liefern. Im Automatikmodus tanzen die Figuren dagegen lieber erst ein paar Sekunden um die eigene Achse, bevor sie sich ins Getümmel stürzen. Das Programm hat offensichtlich einen hürtigen Beate-Test durchlaufen. THOMAS WEISS

**MEINUNG**  
THOMAS WEISS

### Ein Spiel zum Ignorieren

Wir haben uns das Krisenthema so taktoell und einfühlsam wie möglich gehñhert – das schreiben die Entwickler im Handbuch. Im Spiel merkt ich davon nichts: Beim Kämpfen gegen Nazis bleibt ein Held in ge-  
kñnstelter Sprachschaukel fñnde Dinge wie „Yeah, noch einer beißts ins  
Gras!“, bis die Gegner in einer 3D-dimensionalen Blutschaue am Boden  
liegen. Anstatt sich mit dem Schreien dieser Zeit erstarrt auseinander  
zu setzen und eine tiefere Story zu schaffen, konzentriert sich **Another**  
War auf Humor, der keiner ist. Beispiel Ggfñg!fñg! Meine Spiegelfrñnd  
die Brñste einer Kellnerin so spannend, dass auch Auswahl im Dialog-  
fenster nur Stammelzgerz wie „Ähhhhhh, ehhhhh“ tñn, jeweils  
unterlegt mit ethischen Frage- und Auszñfñhelen. Was haben wir gelacht.  
Kaufen Sie sich lieber **Fallout**, das ausfñhlichst als Bad-Debut-Version

## TESTURTEIL ANOTHER WAR

<b>ENTWICKLER</b> Mirage Entert.	<b>ANBIETER</b> Take 2
<b>PREIS</b> Ca € 30,-	<b>TERMIN</b> Erschienen
<b>USK</b> Ab 12 Jahren	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Fortgeschrittene, Profis	
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Nicht einsteigbar - Schwer	
<b>MEHRSPIELER</b> Einzel-PC: 1 Internet: -	
Netzwerk: - 1 Sp./Packung	

**TESTCENTER**  Tech speedgraph  Auto test  Compare

**Prozessor in Megahertz:**

400 1.000 2.000

**Arbeitsspeicher:**

 256 MB  512 MB  1.024 MB

## PRO & CONTRA

- | Kategorie   | Prozent | Prozent | Prozent |
|-------------|---------|---------|---------|
| GRAFIK      | 31      | 31      | 31      |
| SOUND       | 40      | 40      | 40      |
| STEUERUNG   | 35      | 35      | 35      |
| ATMOSPHERE  | 45      | 45      | 45      |
| SPIELDESIGN | 40      | 40      | 40      |
| MEHRSPIELER | 40      | 40      | 40      |

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen,  
wenn Sie **DRAGONFIRE** oder  
**NÉCROMANIA** mochten.



**SIE IST GERISSEN...**  
**SIE IST SEXY...**  
**UND MAN KÖNNTE FÜR SIE STERBEN!**

# No One Lives Forever 2

AGENTIN IN GEHEIMER MISSION

Mit dem heiß erwarteten Nachfolger des preisgekrönten Hits *The Operative™*: *No One Lives Forever™* erleben Sie die neuen und spannenden Abenteuer von Cate Archer im ewigen Kampf gegen die Geheimorganisation H.A.R.M. Ermitteln Sie in einer Welt der Spionage und Intrigen und erfreuen Sie sich am trockenen Humor der Spionagefilme aus den '60ern.

MONOLITH



WWW.NOLF2.SIERRA.DE

**SIERRA**  
www.sierra.de

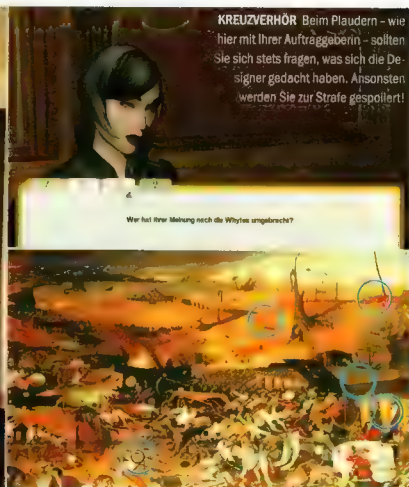




# Post Mortem



**TATORT:** Dies ist der Schauplatz des brutalen Mordes. Post Mortem setzt auf ein leicht morbides Flair.



**KREUZVERHÖR** Beim Plaudern – wie hier mit Ihrer Auftraggeberin – sollten Sie sich stets fragen, was sich die Designer gedacht haben. Ansonsten werden Sie zur Strafe gespoilt!

Wer hat Ihre Meinung noch die Whyne umgedreht?

Die Syberia-Macher schlagen wieder zu – diesmal mit einem **3D-Adventure um Mord und Totschlag!**

**G**us McPherson ist mittelalterlicher Maler, Detektiv, Amerikaner und lebt in Paris. Dort muss er einen mysteriösen Mord an einem Ehepaar aufklären, das in einem Pariser Luxushotel enthauptet aufgefunden wurde. Da die Polizei im obligatorischen Dunkeln tappt, ist es an Ihnen, das in dunkle Farben getauchte Paris des Jahres 1925 zu durchstreifen, indem Sie sich durch verschwommene 360°-Rundumsicht-Bildschirme klicken. Wichtige Gegenstände

heben sich dabei von den schwammigen Umgebungen deutlich ab und sind entsprechend einfach zu finden. Bewegen Sie den Mauszeiger über ein solches Objekt, verändert dieser seine Form – das Gleiche gilt für bestimmte Hot Spots (etwa Türkäufe oder Bücherregale), die zwar schwerer zu finden sind, sich aber förmlich aufzwingen. Kombinieren müssen Sie kaum, in der Regel lösen Sie Logikpuzzles wie das Öffnen eines Türschlosses mit Dietrichen. Ei-

gentlich sollte sich Post Mortem durch sein Dialogsystem auszeichnen, das es Ihnen ermöglicht, Personen bei Gesprächen freundlich oder aggressiv zu begegnen. Ein in der Praxis überaus sinnfreies Feature, denn selbst wenn Sie jemanden völlig verärgert haben, wird er Ihnen immer noch die für den wenig dynamischen Spielverlauf vitalen Informationen geben. Post Mortem gerät dementsprechend zu einem weiteren mittelpfächtigen 3D-Adventure.

DAVID BERGMANN

## MEINUNG DAVID BERGMANN



Was mich an Post Mortem wirklich stört, ist das unausgeglichene Spieldesign.

Post Mortem lebt vom dichten Flair eines Film Noir und der interessanten Geschichte. Die viel zu einfachen Rätsel sind da nur den Spielern unterforderndes Beiwerk und lösen sich im Laufe der unzähligen Gespräche mit statisch animierten Charakteren von selbst – beim Rest gilt es, bestimmte Kombinationen auszuknobeln. Was mich an Post Mortem jedoch wirklich stört, ist das unausgeglichene Spieldesign. Wenn Sie Orte nicht in genau der Reihenfolge besuchen, die sich die Designer ausgedacht haben, und Gespräche nicht so führen, wie sie konzipiert wurden, geht die Story plötzlich voran, ohne dass Sie es mitbekommen hätten, und Gus spricht über Dinge, von denen Sie noch gar nichts wissen. Das geht gehörig an der Atmosphäre, die eigentlich das einzig tragende Element des Spiels ist.

## TESTURTEIL POST MORTEM

**ENTWICKLER**  
Microdots  
**ANBIETER**  
Vivendi Universal  
**PREIS**  
Ca. € 45,-  
**TERMIN**  
Erhältlich  
**SPRACHE**  
Deutsch

**ZIELGRUPPE**  
Einstieger

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Nicht erspielbar leicht

**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 1  
Internet: 2

**TESTZENTEN**  
Prozessor in Megahertz:  
500 1000 2000

**Arbeitsspeicher:**  
128 MB 256 MB 512 MB

**Grafik-Chip-Klassen:**  
DirectX 8.1

**PRO & CONTRA**

- ✓ Ansprechende Geschichte
- ✓ Sich wie Zwischensequenzen
- ✓ Zu einfache Logikpuzzles
- ✓ Verschwommene Spielgrafik
- ✓ Mängel im Design

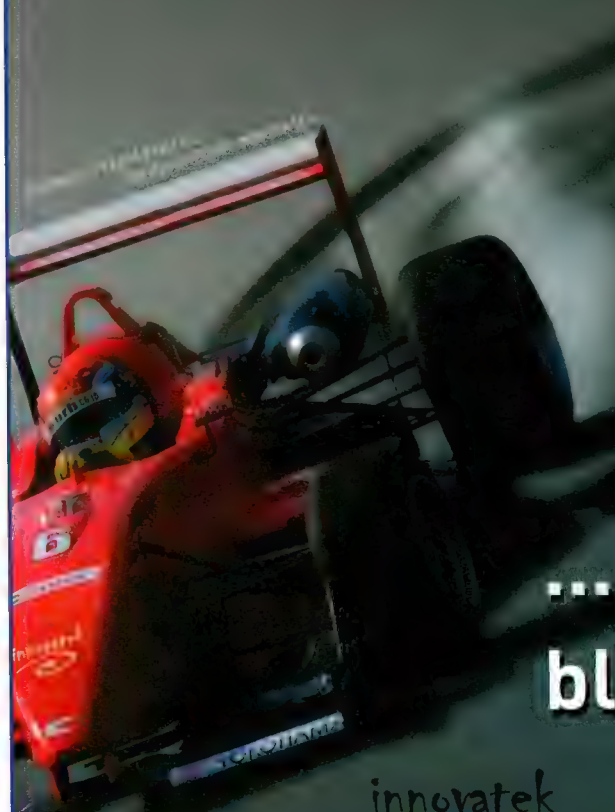
**GRAFIK** 69%  
**SOUND** 75%  
**STEUERUNG** 80%  
**ATMOSPHERE** 88%  
**SPIELEDISIGN** 67%  
**MEHRSPIELER** -

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie MYST oder DAS GEHEIMNIS DER NAUTILUS mochten.

59



# Das Rennen macht...



... wer  
cool  
bleibt

innovatek

Offizieller Distributor für  
Zalman, Arctic Silver, Sibak,  
Alpha und viele andere

[www.innovatek.de](http://www.innovatek.de)

# Genesisys

**PANORAMA** Die Menschheit geht bereits aufrecht und das Feuer haben Sie bereits erfunden. Was kommt als Nächstes?



„Historisches Adventure“? Nein, Genesisys ist ein **Lernspiel für die ganz Kleinen.**

**J**eanne Moreau – eine der großen Damen des französischen Kinos – steht hier Pate für ein Lernspiel, in dem der vorzugsweise sehr junge Spieler die Menschheitsgeschichte nachspielt – von den Neandertalern bis zur Gegenwart. Jeder Abschnitt der Evolutionsgeschichte beginnt mit einer Einleitung, in der Jeanne Moreau begleitet von Rende-

sequenzen einen kurzen Überblick über die Entwicklung gibt. Dann befinden Sie sich selbst in der jeweiligen Epoche, die von einem oder mehreren Bildschirmen dargestellt wird, in denen sich teils abgefilmte, teils computeranimierte Figuren vor gezeichneten oder gerenderten Hintergründen tummeln. Entweder Sie führen jetzt erläuternde Gespräche oder machen sich direkt an das Lösen des jeweiligen Rätsels. Hierfür sammeln Sie in den einzelnen Bildschirmen entsprechend markierte Gegenstände und klicken sich durch eine kleine Enzyklopädie, in der sich weitere Gegenstände befinden. Sind alle benötigten Objekte eingesammelt, fügen Sie diese in einem Lösungsbildschirm zusammen und es geht weiter zur nächsten Epoche. Ein extrem simples, für Kinder aber durchaus geeignetes Lernspiel, das spielerisch die Menschheitsgeschichte vermittelt.

DAVID BERGWANN

## TESTURTEIL GENESYS

**ENTWICKLER** Galileo  
**PREIS** Ca. € 10,-  
**USK** Ohne  
**ZIELGRUPPE** Einsteiger

**ANBIETER** Wanadoo  
**TERMIN** Etmäßig  
**SPRACHE** Deutsch

**SCHWIERIGKEITSGRAD** Nicht einstellbar: Leicht

**MEHRSPISLER** Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung

**TESTCENTER** Prozessor in Megahertz: 500 1000 2000  
Arbeitsspeicher: 64MB 128MB 256MB 512MB  
Grafik-Chip-Klassen: Low-End Standard High-End Latest

**PRO & CONTRA**  
Kindgerechte Aufmachung  
Leichte Handhabung  
Detaillierte Erklärungen  
Extrem simple Rätsel  
Teils recht triste Hintergründe

**GRAFIK** 43%  
**SOUND** 38%  
**STEUERUNG** 78%  
**ATMOSPHERE** 32%  
**SPIELDESIGN** 75%  
**MEHRSPISLER** -

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie die **ADDY-REIHE** oder **BURG SCHRECKENSTEIN** mochten.

32

# Morrowind: Tribunal



**KELLERKIND**  
Der Duzog ist ein dressiertes Kammolmonster der Goblins.

Mehr Story, größere Dungeons, härtere Gegner, Lastesel – **Tribunal erfüllt Spielerträume.**

**S**eit gerade einmal sechs Monaten ist **Morrowind** auf dem Markt, und die meisten Spieler werden bestenfalls ein Viertel des Spiels zu Gesicht bekommen haben. Dennoch befanden die Entwickler, dass es Zeit sei für eine Erweiterung – und für ein umfassendes Erfüllen der Spielerwünsche. **Tribunal** fügt der Originalwelt eine

auf dem Festland Mournhold gelegene Stadt hinzu, in der der dubiose König Helseth regiert. Dieser schickt dem Helden zahllose Meuchelmörder auf den Hals; dennoch versucht der Chef der königlichen Garde, den Spieler in die Dienste Helseths zu stellen. Diese sehr umfangreiche Hauptquest sowie die zahlreichen Nebenquests finden in der relativ

kleinen und auffallend menschenleeren Stadt sowie in den gigantischen, darunter gelegenen Höhlensystemen statt. Mit Goblins, Gurzogs und halbmechanischen Drachen sind die Gegner weitaus härter als im Original, unter Level 35 sollte man sich nicht in die Welt von Mournhold wagen. Aber auch schwächere Spieler profitieren von dem Add-on: Eine Filterfunktion blendet erledigte Quests aus dem Journal aus und sortiert übrig gebliebene Einträge nach Thema. HARALD WAGNER

## TESTURTEIL MORROWIND: TRIBUNAL

**ENTWICKLER** Bethesda  
**PREIS** Ca. € 40,-  
**USK** Ab 12 Jahren

**ANBIETER** Ubi Soft  
**TERMIN** Etmäßig  
**SPRACHE** Englisch

**SCHWIERIGKEITSGRAD** Individual einstellbar

**MEHRSPISLER** Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung

**TESTCENTER** Prozessor in Megahertz: 500 1000 2000  
Arbeitsspeicher: 64MB 128MB 256MB 512MB  
Grafik-Chip-Klassen: Low-End Standard High-End Latest

**PRO & CONTRA**  
Nahtlose Einblendung ins Basispiel  
Überarbeitete Journalfunktion  
Hoher Schwierigkeitsgrad  
Lastentiere und Söldner verfügbar  
Labiose Welt

**GRAFIK** 85%  
**SOUND** 84%  
**STEUERUNG** 89%  
**ATMOSPHERE** 87%  
**SPIELDESIGN** 88%  
**MEHRSPISLER** -

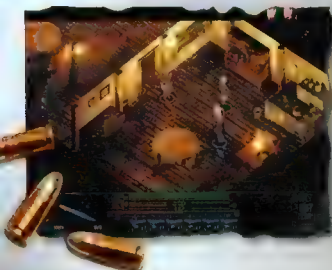
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BALDUR'S GATE 2** oder **GOTHIC 2** mochten.

90



# ANOTHER WAR

IM KRIEG IST JEDE REISE EIN ABENTEUER



ERSTES EPISCHES ROLLENSPIEL IN  
EINEM ZWEITE WELTKRIEGS-SZENARIO

DREI HELDENKLASSEN MIT  
VERSCHIEDENEN EIGENSCHAFTEN  
ÜBER 120 UNTERSCHIEDLICHE,  
AUTHENTISCHE WAFFEN

DYNAMISCHER MISSIONSAUFBAU  
DETAILLIERTE, ISOMETRISCHE GRAFIK



JETZT IM HANDEL – DVD ONLY  
[WWW.TAKE2.DE](http://WWW.TAKE2.DE)





Ob der Strom aus ist?

Ob die Leiter hält?

Für alle, die kein langweiliges Leben führen: [www.allianz.de/gofuture](http://www.allianz.de/gofuture). Auf wen Sie sich verlassen können, zeigt sich meist nur im Ernstfall. Besser, Sie verlassen sich einfach auf sich selbst – oder auf eine gute Unfall-Versicherung. Attraktive Angebote zu Versicherungs-, Vorsorge- und Vermögenspaketen für alle bis 25 Jahre finden Sie unter: [www.allianz.de/gofuture](http://www.allianz.de/gofuture).

**Allianz** 

Versicherung Vorsorge Vermögen





## SPORT

Sports Spiele | Rennspiele | Simulationen



**9** 7:3 klingt nach einem Basketball-Ergebnis, wenn die Harlem Globetrotters gegen die 13. Mannschaft des TSV Neustadt 87 antreten. Tatsächlich handelt es sich jedoch um die Umfrage-Ergebnisse zu FIFA Football 2003 – so eindeutig wie selten würde der Fanblock die 2003er-Ausgabe weiterempfehlen. Trotz-

dem bleiben einige Kritikpunkte bestehen, zum Beispiel der fehlende Trainingsmodus oder die mangelhaften Statistiken. EA Sports lässt FIFA-Anhänger allerdings hoffen: Bereits für das nächste Jahr geloben die Entwickler Besserung in Form eines umfangreichen Analyse-Tools und einer neuartigen Trainingsoption.

## FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

**PC Games:** Bei NHL Hockey und NBA Live bekommt man Statistiken in Hülle und Fülle – warum nicht bei FIFA 2003?

**Rohrig:** „Bisher wurde bei der Entwicklung von FIFA kein großer Entwicklungsschwerpunkt auf Statistiken und Analysen gesetzt. Derzeit arbeiten die Kollegen in Kanada an einem umfassenden Statistik- und Analyse-Tool, das bereits in der nächsten FIFA-Version zum Einsatz kommen wird.“

**PC Games:** Warum gibt es Hallenmodi und Edt not mehr?

**Rohrig:** „FIFA wird für den Weltmarkt entwickelt, erscheint in mehr als 15 Sprachen, wird in über 35 Ländern veröffentlicht. Leider war der Hallenmodus ein Feature, das ausschließlich in Deutschland seine Fans gefunden hat. In Ländern wie England, Frankreich und Spanien konnte sich dieses Feature nicht durchsetzen. In solchen Fällen wird in der Regel nach Prioritätensteigerung gearbeitet, d. h., regional gewünschte Features haben eine Chance, wenn zeitliche Kapazitäten dies zulassen. Wir haben als deutsche Organisation aber die Hoffnung nicht aufgegeben, irgendwann wieder den Hallenmodus anbieten zu können.“



**THILO ROHRIG** ist Product Marketing Manager bei Electronic Arts.

**PC Games:** Wie viele Mitarbeiter arbeiten an FIFA 2003 und wie lange dauert die Entwicklung des Spiels?

**Rohrig:** „An FIFA Football 2003 haben im direkten Umfeld, d. h. im Studio in Kanada, ca. 100 Leute gearbeitet, die sich schwerpunktmäßig um die klassische Produktentwicklung gekümmert haben, also Konzept, Programmierung, 3D-Design und so weiter. Darüber hinaus haben allerdings sicher weitere 100 Kollegen ihren Beitrag zum Spiel geleistet – für Datenbanken, Kommentatoren, Filmaufnahmen der Stadien, Lizenzver-

träge und vieles andere. Wir gehen von einer Produktentwicklungszeit von 18 Monaten aus.“

**PC Games:** Warum entsprechen einige Spieleigenschaften nicht der Realität?

**Rohrig:** „Die FIFA-Spielerdatenbank ist eine der umfangreichsten Fußball-Datenbanken überhaupt. In einem jährlichen, sehr aufwendigen Turnus werden die Daten aktualisiert und auf den neuesten Stand gebracht. Diese Database-Aktualisierung findet in der Regel drei bis vier Monate vor Fertigstellung der Software statt. Dieser Zeitvorfaktor ist notwendig, da das Einfließen der Daten natürlich einen Zeitvorlauf benötigt. Demnach können Leistungswerte schon mal schwanken, wobei 95 % der Werte authentisch sind.“

**PC Games:** Warum gibt es keinen Trainingsmodus mehr?

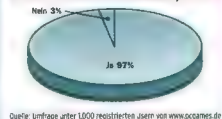
**Rohrig:** „Der Trainingsmodus ist im letzten Jahr dem Erklärungsvideo gewichen, zu dem wir durchweg positives Feedback erhalten haben. Ich denke, dass in diesem Jahr vor allem aus Zeitmangel auf einen Trainingsmodus verzichtet wurde – sowohl uns derzeit bekannt ist, steht aber auch ein neuer Trainingsmodus auf dem Plan für 2004.“

## So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Animationen	1,53
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1,57
Mehrspielermodus	1,69
Soundeffekte	1,91
Langweiligkeit	2,06
Musik	2,07
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,12
Steuerung	2,16
Einsteigerfreundlich	2,23
Innovationen	2,35
Kommentare/Sprachausgabe	2,58

Quelle: Umfrage aller 1000 registrierten User von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## Würden Sie FIFA 2003 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage aller 1000 registrierten User von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Umwerfende Grafik +
- 2. Realistisches Gameplay
- 3. Viele Spielmodi
- 4. Realistische Soundeffekte
- 5. Motivierender Mehrspielermodus
- 1. Oft peinliche Kommentare -
- 2. Schwierig auszuführende Kopfbälle
- 3. Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- 4. Noch zu wenig Innovationen
- 5. Keine Trainingsoption

## Die Meinung der PC-Games-Leser:

**FRANCOIS NIVELLE, 27**, Journalist aus Berlin: „Ich kenne FIFA 2003 mehr wie eine Lieferkette. Das ist, weil viele Sachen gegenüber Weltmeisterschaft 2002 verschliffener wurden – besonders die Passsteuerung und der Einmarsch ins Stadion. Aber im Übrigen und Glauben ist die 2003er-Version eine ganz gute Weiterentwicklung.“

**THOMAS SCHWARTZ, 16**, Schüler aus Milden: „Zuerst dachte ich mir: Was ist das für ein Spiel, aber das FIFA-Feeling ist noch immer da. Es macht einfach immer wieder Spaß zu spielen – vor allem im Multiplayer-Modus. Sonst gibt es kaum was zu meckern. Die Grafik ist mal wieder ein echter Augenschmaus – ich bin gespannt, wie FIFA wohl nächstes Jahr aussieht.“

**MARNUS LEHN, 19**, Zivi aus Dittmarschen: „Zuerst dachte ich mir: Was ist das für ein Spiel, aber das FIFA-Feeling ist noch immer da. Es macht einfach immer wieder Spaß zu spielen – vor allem im Multiplayer-Modus. Sonst gibt es kaum was zu meckern. Die Grafik ist mal wieder ein echter Augenschmaus – ich bin gespannt, wie FIFA wohl nächstes Jahr aussieht.“

**LUTZ SPÄRTE, 23**, Student aus Würzburg: „Endlich ein würdiger Nachfolger für FIFA 98. Die Tempis schaffen es endlich, nicht ein Tor nach dem anderen zu verheben, der Computer spielt echten Fußball und die eigenen Spieler haben nun genug Film, um nicht nur bild in der Gegend rumzustehen. Warum nicht gleich so EA Sports?“



**MALERISCH** Noch schnell den Subaru überholen, dann ist Zeit für ein Picknick mit dem Beifahrer. Schließlich muss man den schönen Tag ausnützen.

# Rallisport Challenge

**Glatteis ist Ihr Freund, Staub Ihre Atemluft und Ihre Krabbeldecke war eine Matschgrube?** Gut – dann werden Sie sich in Rallisport wie zu Hause fühlen.

**W**arum **Rallisport Challenge** mit I statt mit Y geschrieben wird? Möglicherweise wollten die Entwickler ganz bewusst eine gewisse Distanz zur Realität schaffen. Damit hat **Rallisport Challenge** nämlich nicht sehr viel zu tun. Aber das ist gut so. Die Umsetzung des Xbox-Klassikers besticht insbesondere mit spektakulären Slides und halsbrecherischen Stunts. Beispiel: Fahren Sie dem vor Ihnen platzierten Konkurrenten ruhig forsch ins Heck – wenn er dabei von der

Straße abkommt, liegen Sie vorne. Wenn nicht, können Sie sogar noch unwirnscher vorgehen: Die nächste Kurve schneiden Sie einfach und rammen ihn so von der Strecke. Egal, wie wenig realistisch solche Szenen sein mögen: Spaß macht es ungemein.

Im Einzel- oder Zeitrennen, Mehrspieler- und Karriere-Modus hetzt Microsoft Sie über 48 Strecken. Besonders der Letztgenannte fesselt: Zwar fahren Sie wie bei **Need for Speed: Hot Pursuit 2** nur um Punkte, allerdings steigen

Sie damit in einem Rangsystem von „Profi“ bis „Unbegrenzt“ auf. In jedem Rang erhalten Sie Zugriff auf bessere Modifikationen der Standardboliden. Gleich in vier Modi können Sie auf Konkurrentenjagd gehen: Die gewöhnlichen Rallies warten größtenteils mit nur einem der vier Bodentypen (Matsch, Sand, Asphalt, Kies) auf. Genauso die Bergfahrten, nur dass Sie es dabei (wie durch den Namen unter-schwellig impliziert wird) mit extremen Steigungen zu tun haben. Etwas fordernder sind

die Gelände-Rallies, bei denen Sie sich auf häufig wechselnde Untergründe einstellen sollten. Das absolute Highlight sind jedoch die Eisrennen: Nirgendwo können Sie so spektakulär driften. Dabei spielt die Grafik eine wesentliche Rolle, denn dank der Pixel-Shader-Effekte sieht insbesondere die raue, gefrorene Oberfläche beeindruckend plastisch aus. Leider sind die Landschaftsgrafiken zu trist – vor allem fehlen belebende Elemente am Streckenrand (ja, das geht auch in der Wüste). Besser gefallen die 29





Original-Rallye-Boliden; wegen der teilweise arg übertriebenen Glanzeffekte wirkt die Optik jedoch weniger TV-realistisch als bei einem Colin McRae Rally 3.

Apropos Colin McRae: Abgesehen von der Grafik sollte man diese beiden Spiele trotz der verwandten Thematik nicht gegenüberstellen, weil dieser Vergleich so hinkt, dass sogar der Krückstock brechen

würde. So fehlt ein ganz elementarer Simulationsaspekt bei **Rallsport Challenge**: Das Schadensmodell beschränkt sich auf kleine optische Effekte (berstende Scheiben, leichte Blechschäden), differenzierte Änderungen am Fahrmodell waren im Test nicht feststellbar. Leider ist der Schwierigkeitsgrad viel zu niedrig ausgefallen, weshalb Sie den Karrieremodus ziemlich schnell

gemeistert haben dürfen (geschätzte 12 bis 15 Stunden). Und wenn Sie erstmal alle Wagen und Strecken freigespielt haben, fehlt die Motivation, weiterzuspielen. Zur deutschen Version bleibt kurz und knapp zu sagen: dürrt! Der Beifahrer macht sich mit Phrasen wie „Leichte Rechts macht auf“ lächerlich, im Menü stoßen Sie zudem häufig auf Abkürzungen. JUSTIN STOLZENBERG

## MEINUNG

JUSTIN STOLZENBERG



Ein Spiel wie Raffaello – ganz leicht, ohne schokoladig-schwere Simulationsaspekte. Aber viel zu kurz.

Dass Xbox-Bereitssteller bereits seit Monaten hinterher die Spieler von **Kallisport Challenge** klemmen, muss Sie nicht grinsen: Wir PC-Spieler bekommen dafür höhere Auflösungen. Microsoft hat es allerdings vermerkt, die zu sterrl wirkenden Strecken etwas aufzupumpen. Dadurch fehlt die Widerspielbarkeit – und das ist angesichts der nicht gerade sehr langen Karriere ärgerlich. Außerdem kann man **Kallisport Challenge** sicherlich nicht jedem Rennspiel-Fan empfehlen. Wenn Sie lieber Simulationen à la **Grand Prix 4** oder **Colin McRae 2** spielen als **Need for Speed**, dann sollten Sie die Finger von diesem Titel lassen. Am ehesten spricht **Kallisport** wohl Fans der Slide-Enten bei **Need for Speed Porsche** an. Und zu genau dieser Gruppe zähle ich mich. Seit dem 20-Race **Blieffuss Fun** habe ich keine so spektakulären Drifts mehr erlebt, noch dazu mit vielen Strecken und Autos garniert. Wenn bloß alle Konsolenadaptionen aus dem Bereich Sport- und Rennspiel so gelungen wären...

## TESTURTEIL RALLISPORT CHALLENGE

<b>ENTWICKLER</b> Microsoft	<b>ANBIETER</b> Microsoft
<b>PREIS</b> Ca. € 40,-	<b>TERMIN</b> Erhöhtlich
<b>USK</b> Ab 6 Jahren	<b>SPRACHE</b> Deutsch

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Einstellbar: 2 Stufen

Einzel-PC: 1      Netzwerk: 4  
Internet: -      1 Sp./Packaging

## TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

## Arbeitsspeicher

Cache: 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grank-Chip-Na

100

### PRO & CONTRA

- Leichter Einstieg
- Problemlose Konfiguration
- Gute Pixel-Shader-Effekte
- Miese Synchronisation
- Zu kurze Karriere

GRAFIK		86%
SOUND		71%
STEUERUNG		85%
ATMOSPHÄRE		81%
SPIELDESIGN		85%
MEHRSPIELER		83%

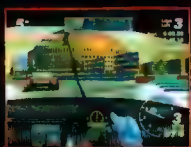
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen,  
wenn Sie **NEED FOR SPEED: PORSCHE**  
oder **BLEIFUSS FUN** mochten.

## TOTAL IMMERSION RACING

DEMAND INTELLIGENT RACING.

# HEIZEN MIT KÖPFCHEN!

Das erste Rennspiel mit Computergegnern, die sich exakt wie echte Rennfahrer verhalten. Erleben Sie Ärger, Wut und Zorn der anderen Fahrer. Sie können hier hoffen, dass Ihnen Pechtrakt Sie nicht gerade dann trifft, wenn Sie keine Zeit zum Manövrieren auf der Strecke haben.

 PlayStation 2  XBOX  PC CD-ROM

EMPIRE



# NBA Live 2003



**Kleines 1 gegen 1 gegen die Herren Nowitzki oder O'Neal gefällig?** Das ist kein Problem - mit NBA Live 2003.

**UP WE GO** Fox und Walker spielen Schattenboxen, während Dallas gleich dank eines spektakulären Dunks nur noch mit zwei Punkten hinten liegt.

**A**lley-Oop, Jab Step, Crossover, Defensive Drei-Sekunden-Regel. Alles klar? Wenn nicht, wird es Ihnen zumindest in diesem Spiel nicht erklärt. Aber das ist nicht weiter schlimm, man kann **NBA Live 2003** nämlich auch ohne jegliche Basketballkenntnisse spielen. Anfänger freuen sich über den Trainingsmodus, bei dem man sich nur mit einem einzelnen Athleten auf einem leeren Court befindet. Hier kann man nämlich perfekt die verschie-

den Moves der neuen Freestyle-Steuerung ausprobieren, ein paar spektakuläre Dunks zelebrieren und natürlich auch die Grafik bestaunen. Neben den anderen typischen Modi Freundschaftsspiel, Saison, Play-offs und Turnier (Franchise) kann man auch 1 gegen 1 spielen. Das ist eine nette Dreingabe, auch wenn es sich dabei im Prinzip um eine etwas erweiterte Trainingsoption handelt. Leider fehlen taktische Eingriffsmöglichkeiten größtenteils. Lediglich ei-

nige vorgegebene Spielzüge dürfen während der Partien per Button ausgewählt werden. Dafür dürfen sich Basketballinteressierte über die sehr umfangreiche Trading-Funktion freuen: Sie können sogar Legenden à la Jordan oder Chamberlain in Ihre Reihen berufen. Falls das nicht reicht, kreieren Sie neue Spieler mit etlichen Details (inklusive Tattoos). Da 2002 kein NBA-Titel für den PC erschienen ist, sollten PC-Sportler hier unbedingt zugreifen.

JUSTIN STOLZENBERG

## MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Der neue American-Sports-Champion überzeugt durch super Ausstattung und tolle Spielbarkeit.

NBA Live 2003 hat fast alles, was das Sportlerherz begehrt: zahllose Statistiken, Originalgesichter der Stars und umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten. So viel Flair hatte außerdem noch kein EA-Sports-Titel - da schüttelt der frustrierte Trainer auf der Bank den Kopf und Ersatzspieler wenden sich fluchtend ab, wenn es schlecht läuft. Vor dem Spiel flaschen zwei der Riesen noch mit dem Kameramann und machen sich gegenseitig Mut. Eingewechselte Spieler werden vom Trainer noch mal mit frischen taktischen Anweisungen versorgt. Ansonsten ist **NBA Live 2003** auch technisch spitze. Realistische Animationen und originalgetreue Spielerdarstellung überzeugen genauso wie die guten Sounds. Die US-Kommentatoren sprechen gerne mal von „Kobe“, wenn Bryant den Ball führt, und lassen häufig Hintergrundinformationen einfließen - ein weiteres Atmosphärenplus.

## TESTURTEIL NBA LIVE 2003

<b>ENTWICKLER</b> EA Sports	<b>ANBIETER</b> Electronic Arts
<b>PREIS</b> Ca. € 45,-	<b>TERMIN</b> Erläutlich
<b>USK</b> Ohne	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Einstieger, Fortgeschrittene, Profis	
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Einstellbar, 4 Stufen	
<b>MEHRSPIELER</b> Einzel-PC: 1 Netzwerk: 2 Internet: 2 1 Sp./Packung	
<b>TESTCENTER</b> Prozessor in Megahertz: 500 1000 2000 Arbeitsspeicher: 256MB 512MB 1GB Grafik-Chip-Klassen: GeForce 256MB GeForce 512MB GeForce 1GB	
<b>PRO &amp; CONTRA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Trainingsoption</li> <li>Leichter Einstieg</li> <li>Realistische Grafik</li> <li>Umfangreiche Statistiken</li> <li>Keine Taktiken einstellbar</li> </ul>	

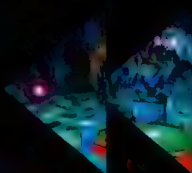
<b>GRAFIK</b>	92%
<b>SOUND</b>	92%
<b>STEUERUNG</b>	94%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	95%
<b>SPIELDESIGN</b>	93%
<b>MEHRSPIELER</b>	92%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie NBA Live 2001 oder NBA Live 2000 mochten.

92



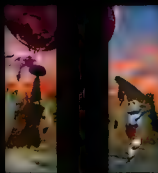
# WOZU BRAUCHST DU NEUN LEBEN, WENN DU DIE ZEIT KONTROLLIEREN KANNST?



**REWIND** bringt  
dich in geliebte  
Spielabschnitte.



Du hast keine  
Annung, was ein  
schönes Spiel ist,  
besser du auf  
**FAST FORWARD**  
gedrückt nist.



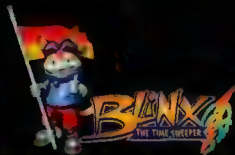
**PAUSE** stoppt die  
Zeit. Totale  
Bewegungsfreiheit  
für deine Gegner.



**RECORD** nimmt dich  
beim Spielen auf,  
damit du dir  
als Klon zur Seite  
stellen kannst.



**SLOW MOTION**  
lässt deine Gegner  
in Zeitlupe agieren.  
Pech für sie,  
denn du und der  
Time Sweeper, Ihr  
arbeitet in Echtzeit.



[www.xbox.com/de/blind](http://www.xbox.com/de/blind)

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

©2002 Microsoft Corporation, alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Blind: The Time Sweeper, Xbox sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber.

# Total Immersion Racing



**HAUTNAH** GT- und GTS-Fahrer zeigen kämpferische Züge am Ende des ersten Rennens.



**GUTER DINGE** Die Dreiecke über den Wagen stellen den Gemütszustand der Fahrer da.



**RAUSCHMITTEL** Die Cockpit-Perspektive vermittelt die Geschwindigkeit, bietet aber keinerlei Überblick.

**Hass und Aggression am richtigen Ort:** Emotionen hinterm Steuer machen Rennen spannender.

**D**ie GT-Serie: Wagen dreier unterschiedlicher Leistungsklassen fahren auf Stadt-, Flugfeld- und Formel-1-Strecken. Groß ist die Freude auf den Zuschauerrängen, wenn ein schwachbrüstiger GT-BMW einen GTS-Panzer überholt oder wenn ein Audi-Prototyp von einem Lister am Überholen gehindert wird. Hinter den Lenkrädern wird derweil aus Selbstvertrauen pure Aggression – halsbrecherische Aktionen und Fahrfehler sind

da vorprogrammiert. Genau dies bildet **Total Immersion Racing** nach. Jeder der insgesamt 18 Fahrer hat eine persönliche Stimmungslage, zu dem hat er einem bestimmten „Groll-Wert“ gegenüber dem Spieler. Da sich dieser aufgrund der Aktionen des Spielers über eine gesamte Saison hinweg verändert, kann man sich gefährliche Rivalen schaffen: Wer ständig einen Konkurrenten ins Kiesbett schiebt, braucht sich über dessen Rempler während des Meister-

schaftslaufs nicht zu wundern. Nebenbei hat **Total Immersion Racing** ein glaubwürdiges Fahrmodell, das die hohen Geschwindigkeiten und die Kurvenbeschleunigung sehr gut vermittelt und gleichzeitig recht gutmütig ist – vorausgesetzt man hat das umfangreiche Setup korrekt eingestellt. Wer sich nicht mit Radsturz und Bremsbalance auseinander setzen möchte, kann einen Ingenieur das Fahrzeug dem individuellen Fahrstil anpassen lassen.

HARALD WAGNER

## MEINUNG HARALD WAGNER



Es ist ungleich befriedigender, einen echten Rivalen zu besiegen als einen unbekannten Gegner.

**Total Immersion Racing** bietet mit Karrieremodus, einzelnen Herausforderungen und lizenzierten Autos und Strecken das Pflichtprogramm einer Rennsimulation. Dank der drei gleichzeitig fahrenden Leistungsklassen GT, GTS und Prototypen gibt es darüber hinaus aber auch spannende Duelle wie sonst nur im NASCAR-Zirkus – und das auf abwechslungsreichen Strecken. Der wirkliche Clou der Simulation ist aber das „Innovative Emotions-System, das nicht nur für aggressivere Gegner sorgt, sondern vermeintlicherweise den computergesteuerten Fahrern auch eine Persönlichkeit verleiht: Es ist ungleich befriedigender, einen in etlichen Rennen kennen gelerntem und zum Rivalen gemachten Konkurrenten von der Piste zu schubsen als einen unbekannten Fahrer, der diese Missetat sofort wieder vergisst.

## TESTURTEIL TOTAL IMMERSION RACING

**ENTWICKLER** Razorworks  
**ANBIETER** Empiro Interactive  
**PREIS** € 45,-  
**USK** Ohne  
**SPRACHE** Deutsch

**ZIELGRUPPE** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** E-mäßig

**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 2  
Netzwerk: 10 Sp./Packung

**TESTCENTER** Processor in Megahertz: 400 1000 2000

**Arbeitsspeicher** 1 GB 2 GB 3 GB 4 GB

**Grafik-Chip-Klassen** Low-End Standard High-End

### PRO & CONTRA

- Spannende Rennen
- Aggressionssystem
- Sehr gutes Fahrgefühl
- Automatisches Setup
- Grafikaussetzer

**GRAFIK** 75%  
**SOUND** 86%  
**STEUERUNG** 80%  
**ATMOSPHERE** 86%  
**SPIELEDISIGN** 80%  
**MEHRSPIELER** 70%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie TOCA 2 oder DIE 24. STUNDEN VON LE MANS mögen.

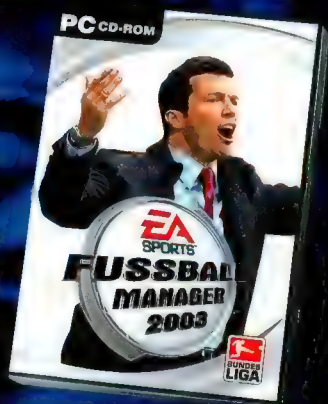




Keine Interviews, keine Interviews ... zzzt ... das Dach - ich muss mich noch ums Stadiondach kümmern ... zzzt  
unser bester Spieler ... zzzt ... der darf nicht weg ... zzzt ... und dann werden wir auch ... zzzt ... Meister!

**NICHT TRÄUMEN. SPIELEN!**

FUSSBALL MANAGER 2003. DIE WIRTSCHAFTSSIMULATION.



[www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de) [www.fm2003.de](http://www.fm2003.de) [www.the-game.com](http://www.the-game.com)

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „It's in the game“ sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS ist eine Marke von Electronic Arts Inc. Alle Handelsnamen der Firmen und des jeweiligen Logo selbst sind geschützte Marken der jeweiligen Vertriebs/Gesellschaften und werden mit freundl. Genehmigung der jeweiligen Markeninhaber verwendet. Hergestellt unter Lizenz der Bundesliga AG, der DFL.



# Racing Simulation 3



**Auf dem Weg zum Fun-Racer:** Racing Simulation trennt sich von seinen Wurzeln - leider nicht konsequent.

**KAUM GESTOHLEN** Dieses Hockenheim liegt aus lizenzrechtlichen Gründen in Polen.

**U**bi Softs ehemalige Formel-1-Serie **Racing Simulation** richtet sich in ihrer dritten Ausgabe nicht mehr an die Simulationsarbeiter, sondern ausschließlich an die spaßorientierte Fraktion. Denn obwohl Fahrzeuge und Strecken grafisch an eine F1-Simulation erinnern, fahren sich die lizenzfreien Mächtigen-Formel-1-Boliden selbst nach dem Abschalten der wenigen Fahrhilfen wie Karts in einem Action-Rennspiel. Zudem sind die Gegner extrem langsam und

Schäden an den Fahrzeugen gibt es auch nicht. Um auch den letzten Simulationsverdacht von sich zu weisen, orientieren sich die mit Fantasienamen versehenen Strecken mit schnellen Kurvenkombinationen und entschärften Schikanen nur sehr grob an den realen Vorbildern. Dass im Inneren des Programms eine echte Simulation arbeitet, macht sich dennoch bemerkbar. So verfügt **Racing Simulation 3** über umfangreiche Setup-Möglichkeiten und eine sehr informative Telemetrie, außerdem

wirkt sich das Wetter ebenso auf das Fahrverhalten wie auf die schmutzigen Reifen aus. Auch beim Fahrgefühl zeigen sich die aufwendigen Berechnungen auf halbwegs positive Weise: Die häufigen, unverschuldeten Abflüge lernt man innerhalb kürzester Zeit abzufangen. All dies scheint aber derart viel Rechenzeit zu kosten, dass die Grafikqualität auf dem Stand der 90er-Jahre bleiben musste und bestenfalls ein halbes Fahrfeld flüssig darstellbar ist.

HARALD WAGNER

## MEINUNG HARALD WAGNER



Das Fahrmodell eines Funracers, die Strecken einer Simulation – das passt nicht.

Für kurze Zeit ist **Racing Simulation 3** erfreulich unterhaltsam, bald fehlen aber „erkennbare“ Gegner. Es ist einfach cooler, in einem Miniardi gegen Michael Schumachers Ferrari in Monte Carlo zu gewinnen, als in einem namenlosen Wagen gegen einen unbekannten Fahrer auf der imaginären Rennpiste von Mexiko. Das wäre verzeihlich, hätte sich Ubi Soft komplett von den Formel-1-Wurzeln der Rennspielszene getrennt. So aber ist das Spiel weder Fisch noch Fleisch: Das Fahrmodell entspricht dem eines Fun-Racers, die Strecken sind aber viel zu Formel-1-lastig, um den Wagen ein angemessenes Betätigungsfeld bieten zu können. Und da Ubi Soft auf ein Schadensmodell verzichtet hat, macht nicht einmal das gefühlvolle Gegen- von-der-Strecke-Schubsen gesteigerten Spaß.

## TESTURTEIL RACING SIMULATION 3

**ENTWICKLER** Ubi Soft  
**ANBIETER** Ubi Soft  
**PREIS** Ca. € 40,-  
**USK** Ohne  
**TERMIN** 05.12.2002  
**SPRACHE** Deutsch

**ZIELGRUPPE** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** Individuell einstellbar  
**MINIATUR** E-nzel PC: 2 Netzwerk: 22  
Internet: 22 1 Sp./Packung

**TESTCENTER** 3D best. umgibt. Standard-Modus  
Prozessor in Megahertz: 33/66/100/133/166/200/233/266/300/333/366/400/450/500/550/600/666/700/733/766/800/866/900/933/966/1000/1066/1100/1133/1166/1200/1266/1300/1366/1400/1466/1500/1566/1600/1666/1700/1766/1800/1866/1900/1966/2000/2066/2100/2166/2200/2266/2300/2366/2400/2466/2500/2566/2600/2666/2700/2766/2800/2866/2900/2966/3000/3066/3100/3166/3200/3266/3300/3366/3400/3466/3500/3566/3600/3666/3700/3766/3800/3866/3900/3966/4000/4066/4100/4166/4200/4266/4300/4366/4400/4466/4500/4566/4600/4666/4700/4766/4800/4866/4900/4966/5000/5066/5100/5166/5200/5266/5300/5366/5400/5466/5500/5566/5600/5666/5700/5766/5800/5866/5900/5966/6000/6066/6100/6166/6200/6266/6300/6366/6400/6466/6500/6566/6600/6666/6700/6766/6800/6866/6900/6966/7000/7066/7100/7166/7200/7266/7300/7366/7400/7466/7500/7566/7600/7666/7700/7766/7800/7866/7900/7966/8000/8066/8100/8166/8200/8266/8300/8366/8400/8466/8500/8566/8600/8666/8700/8766/8800/8866/8900/8966/9000/9066/9100/9166/9200/9266/9300/9366/9400/9466/9500/9566/9600/9666/9700/9766/9800/9866/9900/9966/10000/10066/10100/10166/10200/10266/10300/10366/10400/10466/10500/10566/10600/10666/10700/10766/10800/10866/10900/10966/11000/11066/11100/11166/11200/11266/11300/11366/11400/11466/11500/11566/11600/11666/11700/11766/11800/11866/11900/11966/12000/12066/12100/12166/12200/12266/12300/12366/12400/12466/12500/12566/12600/12666/12700/12766/12800/12866/12900/12966/13000/13066/13100/13166/13200/13266/13300/13366/13400/13466/13500/13566/13600/13666/13700/13766/13800/13866/13900/13966/14000/14066/14100/14166/14200/14266/14300/14366/14400/14466/14500/14566/14600/14666/14700/14766/14800/14866/14900/14966/15000/15066/15100/15166/15200/15266/15300/15366/15400/15466/15500/15566/15600/15666/15700/15766/15800/15866/15900/15966/16000/16066/16100/16166/16200/16266/16300/16366/16400/16466/16500/16566/16600/16666/16700/16766/16800/16866/16900/16966/17000/17066/17100/17166/17200/17266/17300/17366/17400/17466/17500/17566/17600/17666/17700/17766/17800/17866/17900/17966/18000/18066/18100/18166/18200/18266/18300/18366/18400/18466/18500/18566/18600/18666/18700/18766/18800/18866/18900/18966/19000/19066/19100/19166/19200/19266/19300/19366/19400/19466/19500/19566/19600/19666/19700/19766/19800/19866/19900/19966/20000/20066/20100/20166/20200/20266/20300/20366/20400/20466/20500/20566/20600/20666/20700/20766/20800/20866/20900/20966/21000/21066/21100/21166/21200/21266/21300/21366/21400/21466/21500/21566/21600/21666/21700/21766/21800/21866/21900/21966/22000/22066/22100/22166/22200/22266/22300/22366/22400/22466/22500/22566/22600/22666/22700/22766/22800/22866/22900/22966/23000/23066/23100/23166/23200/23266/23300/23366/23400/23466/23500/23566/23600/23666/23700/23766/23800/23866/23900/23966/24000/24066/24100/24166/24200/24266/24300/24366/24400/24466/24500/24566/24600/24666/24700/24766/24800/24866/24900/24966/25000/25066/25100/25166/25200/25266/25300/25366/25400/25466/25500/25566/25600/25666/25700/25766/25800/25866/25900/25966/26000/26066/26100/26166/26200/26266/26300/26366/26400/26466/26500/26566/26600/26666/26700/26766/26800/26866/26900/26966/27000/27066/27100/27166/27200/27266/27300/27366/27400/27466/27500/27566/27600/27666/27700/27766/27800/27866/27900/27966/28000/28066/28100/28166/28200/28266/28300/28366/28400/28466/28500/28566/28600/28666/28700/28766/28800/28866/28900/28966/29000/29066/29100/29166/29200/29266/29300/29366/29400/29466/29500/29566/29600/29666/29700/29766/29800/29866/29900/29966/30000/30066/30100/30166/30200/30266/30300/30366/30400/30466/30500/30566/30600/30666/30700/30766/30800/30866/30900/30966/31000/31066/31100/31166/31200/31266/31300/31366/31400/31466/31500/31566/31600/31666/31700/31766/31800/31866/31900/31966/32000/32066/32100/32166/32200/32266/32300/32366/32400/32466/32500/32566/32600/32666/32700/32766/32800/32866/32900/32966/33000/33066/33100/33166/33200/33266/33300/33366/33400/33466/33500/33566/33600/33666/33700/33766/33800/33866/33900/33966/34000/34066/34100/34166/34200/34266/34300/34366/34400/34466/34500/34566/34600/34666/34700/34766/34800/34866/34900/34966/35000/35066/35100/35166/35200/35266/35300/35366/35400/35466/35500/35566/35600/35666/35700/35766/35800/35866/35900/35966/36000/36066/36100/36166/36200/36266/36300/36366/36400/36466/36500/36566/36600/36666/36700/36766/36800/36866/36900/36966/37000/37066/37100/37166/37200/37266/37300/37366/37400/37466/37500/37566/37600/37666/37700/37766/37800/37866/37900/37966/38000/38066/38100/38166/38200/38266/38300/38366/38400/38466/38500/38566/38600/38666/38700/38766/38800/38866/38900/38966/39000/39066/39100/39166/39200/39266/39300/39366/39400/39466/39500/39566/39600/39666/39700/39766/39800/39866/39900/39966/40000/40066/40100/40166/40200/40266/40300/40366/40400/40466/40500/40566/40600/40666/40700/40766/40800/40866/40900/40966/41000/41066/41100/41166/41200/41266/41300/41366/41400/41466/41500/41566/41600/41666/41700/41766/41800/41866/41900/41966/42000/42066/42100/42166/42200/42266/42300/42366/42400/42466/42500/42566/42600/42666/42700/42766/42800/42866/42900/42966/43000/43066/43100/43166/43200/43266/43300/43366/43400/43466/43500/43566/43600/43666/43700/43766/43800/43866/43900/43966/44000/44066/44100/44166/44200/44266/44300/44366/44400/44466/44500/44566/44600/44666/44700/44766/44800/44866/44900/44966/45000/45066/45100/45166/45200/45266/45300/45366/45400/45466/45500/45566/45600/45666/45700/45766/45800/45866/45900/45966/46000/46066/46100/46166/46200/46266/46300/46366/46400/46466/46500/46566/46600/46666/46700/46766/46800/46866/46900/46966/47000/47066/47100/47166/47200/47266/47300/47366/47400/47466/47500/47566/47600/47666/47700/47766/47800/47866/47900/47966/48000/48066/48100/48166/48200/48266/48300/48366/48400/48466/48500/48566/48600/48666/48700/48766/48800/48866/48900/48966/49000/49066/49100/49166/49200/49266/49300/49366/49400/49466/49500/49566/49600/49666/49700/49766/49800/49866/49900/49966/50000/50066/50100/50166/50200/50266/50300/50366/50400/50466/50500/50566/50600/50666/50700/50766/50800/50866/50900/50966/51000/51066/51100/51166/51200/51266/51300/51366/51400/51466/51500/51566/51600/51666/51700/51766/51800/51866/51900/51966/52000/52066/52100/52166/52200/52266/52300/52366/52400/52466/52500/52566/52600/52666/52700/52766/52800/52866/52900/52966/53000/53066/53100/53166/53200/53266/53300/53366/53400/53466/53500/53566/53600/53666/53700/53766/53800/53866/53900/53966/54000/54066/54100/54166/54200/54266/54300/54366/54400/54466/54500/54566/54600/54666/54700/54766/54800/54866/54900/54966/55000/55066/55100/55166/55200/55266/55300/55366/55400/55466/55500/55566/55600/55666/55700/55766/55800/55866/55900/55966/56000/56066/56100/56166/56200/56266/56300/56366/56400/56466/56500/56566/56600/56666/56700/56766/56800/56866/56900/56966/57000/57066/57100/57166/57200/57266/57300/57366/57400/57466/57500/57566/57600/57666/57700/57766/57800/57866/57900/57966/58000/58066/58100/58166/58200/58266/58300/58366/58400/58466/58500/58566/58600/58666/58700/58766/58800/58866/58900/58966/59000/59066/59100/59166/59200/59266/59300/59366/59400/59466/59500/59566/59600/59666/59700/59766/59800/59866/59900/59966/60000/60066/60100/60166/60200/60266/60300/60366/60400/60466/60500/60566/60600/60666/60700/60766/60800/60866/60900/60966/61000/61066/61100/61166/61200/61266/61300/61366/61400/61466/61500/61566/61600/61666/61700/61766/61800/61866/61900/61966/62000/62066/62100/62166/62200/62266/62300/62366/62400/62466/62500/62566/62600/62666/62700/62766/62800/62866/62900/62966/63000/63066/63100/63166/63200/63266/63300/63366/63400/63466/63500/63566/63600/63666/63700/63766/63800/63866/63900/63966/64000/64066/64100/64166/64200/64266/64300/64366/64400/64466/64500/64566/64600/64666/64700/64766/64800/64866/64900/64966/65000/65066/65100/65166/65200/65266/65300/65366/65400/65466/65500/65566/65600/65666/65700/65766/65800/65866/65900/65966/66000/66066/66100/66166/66200/66266/66300/66366/66400/66466/66500/66566/66600/66666/66700/66766/66800/66866/66900/66966/67000/67066/67100/67166/67200/67266/67300/67366/67400/67466/67500/67566/67600/67666/67700/67766/67800/67866/67900/67966/68000/68066/68100/68166/68200/68266/68300/68366/68400/68466/68500/68566/68600/68666/68700/68766/68800/68866/68900/68966/69000/69066/69100/69166/69200/69266/69300/69366/69400/69466/69500/69566/69600/69666/69700/69766/69800/69866/69900/69966/70000/70066/70100/70166/70200/70266/70300/70366/70400/70466/70500/70566/70600/70666/70700/70766/70800/70866/70900/70966/71000/71066/71100/71166/71200/71266/71300/71366/71400/71466/71500/71566/71600/71666/71700/71766/71800/71866/71900/71966/72000/72066/72100/72166/72200/72266/72300/72366/72400/72466/72500/72566/72600/72666/72700/72766/72800/72866/72900/72966/73000/73066/73100/73166/73200/73266/73300/73366/73400/73466/73500/73566/73600/73666/73700/73766/73800/73866/73900/73966/74000/74066/74100/74166/74200/74266/74300/74366/74400/74466/74500/74566/74600/74666/74700/74766/74800/74866/74900/74966/75000/75066/75100/75166/75200/75266/75300/75366/75400/75466/75500/75566/75600/75666/75700/75766/75800/75866/75900/75966/76000/76066/76100/76166/76200/76266/76300/76366/76400/76466/76500/76566/76600/76666/76700/76766/76800/76866/76900/76966/77000/77066/77100/77166/77200/77266/77300/77366/77400/77466/77500/77566/77600/77666/77700/77766/77800/77866/77900/77966/78000/78066/78100/78166/78200/78266/78300/78366/78400/78466/78500/78566/78600/78666/78700/78766/78800/78866/78900/78966/79000/79066/79100/79166/79200/79266/79300/79366/79400/79466/79500/79566/79600/79666/79700/79766/79800/79866/79900/79966/80000/80066/80100/80166/80200/80266/80300/80366/80400/80466/80500/80566/80600/80666/80700/80766/80800/80866/80900/80966/81000/81066/81100/81166/81200/81266/81300/81366/81400/81466/81500/81566/81600/81666/81700/81766/81800/81866/81900/81966/82000/82066/82100/82166/82200/82266/82300/82366/82400/82466/82500/82566/82600/82666/82700/82766/82800/82866/82900/82966/83000/83066/83100/83166/83200/83266/83300/83366/83400/83466/83500/83566/83600/83666/83700/83766/83800/83866/83900/83966/84000/84066/84100/84166/84200/84266/84300/84366/84400/84466/84500/84566/84600/84666/84700/84766/84800/84866/84900/84966/85000/85066/85100/85166/85200/85266/85300/85366/85400/85466/85500/85566/85600/85666/85700/85766/85800/85866/85900/85966/86000/86066/86100/86166/86200/86266/86300/86366/86400/86466/86500/86566/86600/86666/86700/86766/86800/86866/86900/86966/87000/87066/87100/87166/87200/87266/87300/87366/87400/87466/87500/87566/87600/87666/87700/87766/87800/87866/87900/87966/88000/88066/88100/88166/88200/88266/88300/88366/88400/88466/88500/88566/88600/88666/88700/88766/88800/88866/88900/88966/89000/89066/89100/89166/89200/89266/89300/89366/89400/89466/89500/89566/89600/89666/89700/89766/89800/89866/89900/89966/90000/90066/90100/90166/90200/90266/90300/90366/90400/90466/90500/90566/90600/90666/90700/90766/90800/90866/90900/90966/91000/9106



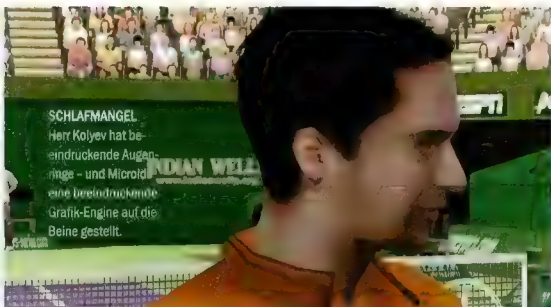
DigitAll *Wespentaille*

## Exkurs und Workshop

**SAMSUNG DIGITAL**  
everywhere. everywhere.

www.ck12.org | 10.1001/10.1001 | 10.1001 | 10.1001 | 10.1001

# Tennis Masters Series 2003



**Pong ist endlich erwachsen geworden - nicht nur im Intro dieser Tennis-Simulation.**

**M**it dem Klassiker hat **Tennis Masters Series** nun wirklich nichts mehr gemein, schon gar nicht die Grafik. Die lässt nämlich einen ungläubigen Blick auf die Packung werfen: Da steht doch nicht EA Sports, oder? Nein. Aber Microroids hat ganze Arbeit geleistet - in kaum einem Sportspiel können Sie so detaillierte Akteure erleben, wenngleich sich die Animationen nach einiger Zeit zu oft wiederholen. Super ist allerdings, dass man mit dem beiliegenden Editor ganz leicht selbst Spieler mit allen Einzelheiten erstellen kann. Die 67 Spieler wurden in drei Klassen gegliedert: Netzspieler, Angriffsspieler und Grundlinienspieler - Unterschiede, die in den Partien berücksichtigt werden sollten. Sie können nämlich mit den vier verschiedenen Schlägen (Flacher Ball, Slice, Top Spin und Lob) ein abwechslungsreiches Angriffsspiel aufziehen und die Schwachstellen des Gegners forcieren. So sind die beiden Hauptmodi Karriere und Masters Series recht schnell durchgespielt, zumal besonders die anfänglichen Gegenüber ziemlich schnell ermüden und übertrieben häufig Doppelfehler

machen. Wünschenswert wäre ein etwas direkter reagierendes Handling gewesen - so verpasst man zu häufig Returns ganz knapp, weil das Umdrehen zu lange gedauert hat. **JUSTIN STOLZENBERG**

## TESTURTEIL TENNIS MASTER SERIES 2003

<b>ENTWICKLER</b> Microroids	<b>ANBIETER</b> Vivendi Universal
<b>PREIS</b> Ca. € 45,-	<b>TERMIN</b> Ermittlich
<b>USK</b> Ohne	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Einzelner	
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Einstellbar: 2 Stufen	
<b>MEHRSPIELER</b> Einzel-PC: 1 Internet: 4	<b>Netzwerk</b> 2 Sp./Packung
<b>TESTCENTER</b> Prozessor in Megahertz 250 1.000 2.000	
<b>Arbeitsspeicher:</b> Grafik-Chip-Klassenz Low-Cost High-End Linux	
<b>PRO &amp; CONTRA</b> Drei Spielertypen Einfach zu bedienender Editor Sehr detaillierte Spieler Tragen Steuerung Zu schnell durchgespielt	
<b>GRAFIK</b>	83%
<b>SOUND</b>	74%
<b>STEUERUNG</b>	76%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	75%
<b>SPIELDESIGN</b>	79%
<b>MEHRSPIELER</b>	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WITOLA TENNIS** oder **TENNIS MASTER SERIES** mochten.

# Autobahn Raser 4

Kennen wir uns nicht? Haben wir uns nicht schon mal gesehen? **Gestatten, Kaffee. Kalter Kaffee.**

**D**er achte Vertreter der **Raser-Reihe** weiß zu überraschen: Mit so wenigen Neuerungen hätte niemand gerechnet. Mit Berlin, Hamburg und München sind die altbekannten Strecken am Start, auch die Grafik sieht mit der „bewährten“ Mixtur aus schönen Texturen sowie schlichten Gebäude- und Kfz-Modellen nach wie vor recht ärmlich aus. Sogar alte Freunde trifft man wieder: die bedrohlichen Straßenlaternen, die man ohne Folgeschäden niederfahren darf, und die harmlos dreinblickenden Mülleimer, die in ihrer störrischen Art selbst einen Lkw zum Stoppen bekommen. Und was wäre ein **Autobahn Raser**, der ohne unsichtbare Hindernisse auskäme? Die aktuelle Version hat sogar ein besonders schönes im Angebot: Quer über die halbe Breite einer Münchner Hauptstraße zieht sich eine unsichtbare Wand. Dass aus dem **Urlaubsraser** und dem **USA Raser** die Strecken Paris, London und Las Vegas importiert wurden, kann den Spiel Spaß da leider ebenso wenig retten wie das verbesserte Fahrmodell, das dank automatischer Drifts sogar für sehenswerte Szenen sorgt. **HARALD WAGNER**



## TESTURTEIL AUTOBAHN RASER 4

<b>ENTWICKLER</b> Davies	<b>ANBIETER</b> Koch Media
<b>PREIS</b> Ca. € 20,-	<b>TERMIN</b> 15.11.2002
<b>USK</b> Ab 6 Jahren	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Einzelner	
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Einstellbar: 3 Stufen	
<b>MEHRSPIELER</b> Einzel-PC: 2 Internet: -	<b>Netzwerk</b> 2 Sp./Packung
<b>TESTCENTER</b> Prozessor in Megahertz 250 1.000 2.000	
<b>Arbeitsspeicher:</b> Grafik-Chip-Klassenz Low-Cost High-End Linux	
<b>PRO &amp; CONTRA</b> Einfache Menüsstruktur Passable Musik Schwammige Lenkung Schleuderanfälliges Fahrmodell Veraltete Grafik	
<b>GRAFIK</b>	48%
<b>SOUND</b>	60%
<b>STEUERUNG</b>	59%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	51%
<b>SPIELDESIGN</b>	52%
<b>MEHRSPIELER</b>	44%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AUTOBAHN RASER 3** oder **USA RASER** mochten.



Die Schlacht geht weiter !



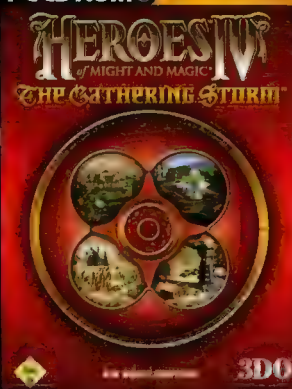
# HEROES IV

of MIGHT AND MAGIC

## THE GATHERING STORM

- 6 vollkommen neue Heroes-Kampagnen mit über 20 neuen Karten
- 4 phantastische Originalkreaturen ● 16 brandneue Artefakte
- 5 neue, mächtige Helden für die Kampagnen
- 7 neue Abenteuer-Objekte bzw. Orte auf der Abenteuerkarte

PC CD ROM EXPANSION PACK

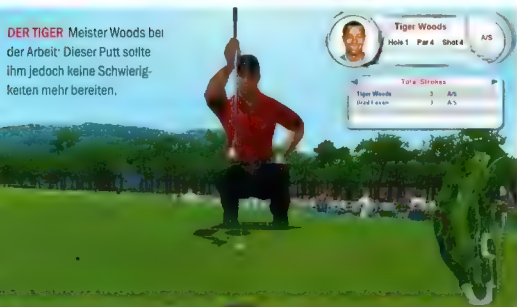


3D-Realtime in Hand!



# Tiger Woods PGA Tour 2003

**DER TIGER** Meister Woods bei der Arbeit: Dieser Putt sollte ihm jedoch keine Schwierigkeiten mehr bereiten.



**Woods „tigert“  
Effenberg, Mi-  
chalczewski und  
Jones in Grund  
und Boden.**

**D**ie Bäume bewegen sich! Unglaublich – die Windstille auf den simulierten Greens hat ein Ende. In Sachen Atmosphäre liegt PGA Tour 2003 weit vorne. Statt starre, vorgereordnete Spieler zu nutzen, treten (EA-Sports-typisch) per Motion Capturing animierte 3D-Modelle auf. Auch die Plätze werden in Echtzeit berechnet; da-

durch sind sehr schöne Kamerafahrten und Zooms möglich. Genauso gut gelungen ist der Karrieremodus: Verdienen Sie durch Turniersiege Geld, können Sie es in bessere Ausrüstung investieren. Außerdem haben Sie dann die Möglichkeit, Ihren Spieler aufzuwerten. Dank kleinerer Wie-in-echt-Spielereien, etwa dem Kalender zur Turnierplanung, entsteht ein stimmiges Gesamtbild. Schade eigentlich, dass dafür bei den Hilfestellungen derart geschliffen wurde. Nach dem kurzen Tutorial (nur drei Lektionen) helfen Ihnen allein die kurzen Bemerkungen der Kommentatoren weiter, um beispielsweise „das Grün zu lesen“. Fazit: Man fühlt sich dank Kommentatoren und lebendiger Grafik viel mehr mittendrin als bei Links, dafür bekommt man bei Microsoft eine etwas glaubhaftere Ballphysik und für Einsteiger mehr hilfreiche Tools. **JUSTIN STOLZENBERG**

## TESTURTEIL TIGER WOODS PGA TOUR

**ENTWICKLER** EA Sports  
**ANBIETER** Electronic Arts  
**PREIS** Ca. € 40,-  
**TERMIN** Endlich!  
**USK** Ohne  
**SPRACHE** Deutsch

**ZIELGRUPPE** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis  
Einstellbar: 5 Stufen

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Einstellbar: 5 Stufen  
**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 1  
Internet: – Netzwerk: 8  
1 Sp./Packung

**TESTCENTER**  
Prozessor in Megahertz  
500 1000 2000  
Arbeitsspeicher  
256 MB 512 MB 1 GB  
Grafik-Chip-Klassen  
Low-End Mid-End High-End

### PRO & CONTRA

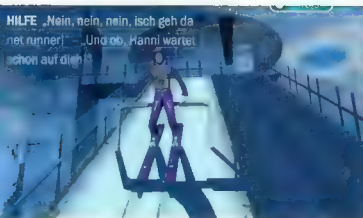
- Komplette 3D-Grafik
- Beliebte Plätze als in Links
- Original-Spieler und -Plätze
- Fesselnder Karrieremodus
- Zu knapper Tutorial

**GRAFIK** 91%  
**SOUND** 87%  
**STEUERUNG** 85%  
**ATMOSPHÄRE** 90%  
**SPIELEDISIGN** 84%  
**MEHRSPIELER** 84%

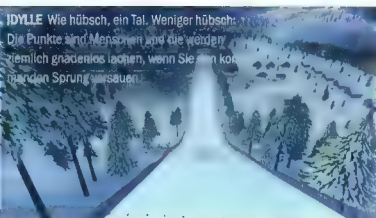
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie PGA TOUR 2001 oder Links 2003 mochten.

# RTL Skispringen 2003

**HILFE** „Nein, nein, nein, ich geh da runter!“ – Und ob, Hanni wartet schon auf dich!



**IDOLLE** Wie hübsch, ein Tal. Weniger hübsch: Die Punkte sind Menschen, die die wunden ziemlich gnadenlos locken, wenn Sie den kommenden Sprung missauen.



**Schon mal die V-Stellung ausprobiert?** Das können Sie hier nachholen.

**F**alls Sie später Ihren Enkeln erzählen wollen, wie Sie mit Ihrem Kumpel Sven H. den Martin S. geärgert haben, sollten Sie sich Skispringen 2003 zulegen. Hier treffen Sie nämlich die Skisprung-Stars – und Sie können deren Geschicke sogar selbst lenken. Dank der intuitiven Maussteuerung ist nicht mal viel

Training nötig. Wenn Sie wollen, können Sie also gleich den Übungsmodus überspringen und mit dem Karrieremodus durchstarten. Dort fliegen Sie nicht einfach drauflos, sondern müssen sich erst mal um andere Dinge kümmern: Beispielsweise erhöhen Sie Ihre Erfolgsaussichten durch einen Trainer und einen Wachser. Außerdem kön-

nen Sie Ihren Schützling nicht nur sportlich voranbringen, sondern auch Fähigkeiten wie Verhandlungsstärke oder Popularität steigern. Daher ist die Karriere ein durchaus motivierender Modus – leider wird mit der Zeit die Spielbarkeit zum Verhängnis: Auf Dauer langweilt es, durch getimte Klicks Absprung und Flugbahn zu beeinflussen, zumal die Optik wenig Abwechslung bietet. Eingeschworene Skiflug-Fans dürfen aber beruhigt abheben – es gibt keine Alternative. **JUSTIN STOLZENBERG**

## TESTURTEIL RTL SKISPRINGEN 2003

**ENTWICKLER** VCC IT  
**ANBIETER** THQ  
**PREIS** Ca. € 30,-  
**TERMIN** Endlich!  
**USK** Ohne  
**SPRACHE** Deutsch

**ZIELGRUPPE** Fortgeschrittene

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Einstellbar: 3 Stufen  
**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC: 1  
Internet: – Netzwerk: 16  
1 Sp./Packung

**TESTCENTER**  
Prozessor in Megahertz  
500 1000 2000  
Arbeitsspeicher  
256 MB 512 MB 1 GB  
Grafik-Chip-Klassen  
Low-End Mid-End High-End

### PRO & CONTRA

- Managerspiele im Karrieremodus
- Intuitive Bedienung
- Auf Dauer zu einödig
- Grafik zu unattraktiv
- Sound wenig abwechslungsreich

**GRAFIK** 67%  
**SOUND** 71%  
**STEUERUNG** 83%  
**ATMOSPHÄRE** 79%  
**SPIELEDISIGN** 75%  
**MEHRSPIELER** 77%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie RTL SKISPRINGEN 2002 oder RTL SKISPRINGEN 2001 mochten.





XBOX LIVE ONLINE SPIELBAR



## TRIFF INTERESSANTE LEUTE AUF DER GANZEN WELT UND MACH SIE PLATT

OK, das hier ist kein Spiel. Das hier ist echt. Die wollen dir ans Leben. Spiel allein oder gegen einen echten Gegner irgendwo auf der Welt. Er sieht dich nicht, aber er hört dich. Live. Im Internet. Da gibt's nur eins: Schlag unerbittlich zurück.



[www.xbox.com/de/machassault](http://www.xbox.com/de/machassault)

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Versionen des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. © 2002 Day 1 Studios (Teile hiervon). Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Mechassault, Xbox, Xbox Live sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichnungen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber.





## ServiceShopping für Preisbewusste

**BESTELLTELEFON: 0800-3678566 • BESTELLFAX: 0800-3678329**

Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr

24 Stunden täglich

E-MAIL: **info@fortknox.de**
**SERVICE TELEFON: 01802-3678566 (0,06 €/Anruf) • E-MAIL: service@fortknox.de**

## Gehäuse (Fortsetzung)



€ 115,-

G10	ultron Midtower UG-40s 300W USB schwarz	115,00
G69	MM Firewire-Gehäuse IEEE 1394 5,25"	89,00
G20	Chiefftec Dämm-Matten Bigto Evolution EQ	59,00
B50	Chiefftec Dämm-Matten Bigto Xblue	52,00
B40	Chiefftec Dämm-Matten M44 Evolution EQ	49,00
B60	Chiefftec Dämm-Matten M-dwower Xblue	42,00
G18	Evolution EQ Dämm-Matten-Set für Bigtower	44,00
G08	Evolution EQ Dämm-Matten-Set für Midtower	34,00
B6A	XBlue Dämm-Matten-Set für Bigtower	34,00
B5A	XBlue Dämm-Matten-Set für Midtower	29,00

## Gehäusenetzeile



€ 34,-

L71	ultron JN 300PFC mit PFC retail	34,90
OP	NN 300W ATX mit PFC	19,00
G46	NN 350W ATX mit PFC	25,00
G76	NN 430W ATX mit PFC	29,00
G86	NN 550W ATX mit PFC	39,90
G7A	Endoramax 300W ATX Akt. PFC PM retail	59,00
G8A	Endoramax 300W ATX Akt. PFC PM retail	75,00
G8B	Endoramax 350W ATX mit PFC PMA retail	79,00
G5C	Endoramax 431W ATX Akt. PFC PCA	129,00
G9A	Endoramax 460W ATX Akt. PFC PM retail	109,00
G9B	Endoramax 480W ATX Akt. PFC PMA 2L	119,00

## Tintenstrahl Drucker

Canon BJC-95 Mini iPrinter USB

€ 353,00



€ 699,-

D98	Canon BJC-5500 color A2	699,00
DW1	Canon i-330 (Herr der Ringe-Edition)	85,00
DW2	Canon i-550	181,00
DX1	Canon i-7000 A4	1099,00
DX2	Canon i-7000 A4	1299,00
DU3	Canon i-200x (Herr der Ringe-Edition)	79,00

## Tintenstrahl-Drucker (Fortsetzung)



€ 226,-

DP2	Canon i-7000	226,00
D2	EPSON Stylus C47UX plus	86,00
D22	EPSON Stylus C82	89,00
D25	EPSON Stylus C82	165,00
D67	HP DesignJet 990Cxi	215,00



€ 159,-

SV7 HP DesignJet 5590C

159,00

## Laser-Drucker



€ 299,-

D89	Brother HL-1440	299,00
D64	Canon LBP 910	259,00
D18	HP LaserJet 1200	385,00

## All-in-One-Drucker

D75	Brother MFC-9100	529,00
DW3	Canon Smartbase MPC 200	269,00
SN3	Canon Smartbase MPC 600F	435,00



€ 434,-

DD5 HP Officejet G85

434,00

## All-in-One-Drucker (Fortsetzung)

Z DW3	HP PSC 2270	257,00
DUR	Lexmark X125 All-in-One Color Office Center	205,00
D43	Lexmark X65 All-in-One Print Center	179,00

## ultron (aus über weiteren 10.000 Produkten)

CH8	ultron LTN-5260 CD-ROM 52" retail	29,90
CZ8	ultron MS-8152 CD-ROM 52" retail	29,00
L33	ultron Da Vinci Antiviren 120W retail	9,90
PC1	Western CD-RW 720MB 10x	1,49
PV9	CoolerMaster Silent CPU SDA, XP2100+	23,00
PS4	Sigma A STARS-100 Wärmepumpe silber	9,90

## MX 8001

SK8	Mustek MDC-3000 Digitalcamera USB	169,00
SL5	Apacer CompactFlash Card 128MB 10-J. Her. 6	44,00
SD5	NN Reader Ultra SM-CF/MM/SD/MMC USB	55,00
L12	Teac Drucker-Halterung Teac 3.5" 144MB	9,99
ND5	NN Switch 874MS	30,00
H89	AVM Fritz-Card (SDH-Karte PCI 2.0)	65,50
H89	NN Modem inter V.90 retail	16,00
L16	Logitech Print Plus S48 Wireless P52/Mouse	9,90

## TOP

NC9	Edimax PC-EN130XT 100MB/s Netzwerkarte	9,90
Y54	Gabe Patrone CANON BJ-4000/2000 B0210	4,90
ND1	Edimax Router DSL/Cable/4x Switch	89,00
PA6	Mustek ScanExpress A3 USB	166,00
I71	MS Windows XP Home Edition DSP	169,00
A3F	WaveMaster 3034 4.1 Surroundsystem 800W	309,00



A3B ultron 5.1 Surroundsystem 650W

A3C Creative Inspire 5.1 5.1 Surroundsystem 650W

€ 69,-



T25 Cherry G83-1050 Tastatur W85 PS/2

15,90

... und vieles andere mehr ...

## SPEZIAL

Nur **4,90 €** Versandkosten  
pro Lieferung plus Nachnahme bei Online-Bestellungen! Alle Bestellungen ab einem Warenbestellwert von **199,- €** versandfrei!

## NEU!

Durch Vorkassen-Online-Bestellungen ab **49,- €** die Nachnahme einsparen!

## AB SOFORT!

1. Erweiterte Artikelbeschreibungen zu jedem Produkt!
2. Vorkassenzahlungen zu Sonderkonditionen möglich!

Alle Preise verstehen sich unkl. der gesetzl. MwSt.  
Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. 6,70 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme.  
Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten.  
Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.  
Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

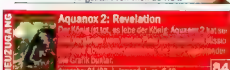
Preis-/Verfügbarkeitsstand 14.11.2002





ACTION  
SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß



**Aquaman 2: Revelation**  
Der König der Meere ist zurück. Aquaman 2 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt. Aquaman 2 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Aquaman**  
Im Jahr 1978, als noch kein Aquaman war, fingen sie an, das Ding, das die Welt retten sollte, zu bauen. Es war ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Crimson Skies**  
Über der Wüste der South Dakota erstreckt sich ein riesiges Feld aus Sand. Hier spielt das Action-Adventure Crimson Skies, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Starbender**  
Der berühmte Starbender ist zurück. Starbender ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Abenteurer ROLLENSPIELE**  
Der Abenteurer ist zurück. Abenteurer ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

ACTION  
MILITAR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner



**Eurofighter Typhoon**  
Der Eurofighter Typhoon ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Comanche 4**  
Der Comanche 4 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

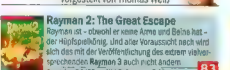
**B-17 Flying Fortress 2**  
Der B-17 Flying Fortress 2 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Panzer Elite Special Edition**  
Der Panzer Elite Special Edition ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**IL-2 Sturmovik**  
Der IL-2 Sturmovik ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

ACTION  
GESCHICKLICHKEIT

vorgestellt von Thomas Weiß



**Rayman 2: The Great Escape**  
Der Rayman 2: The Great Escape ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Adventure Pinball**  
Der Adventure Pinball ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Ballarado**  
Der Ballarado ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Sheep, Dog & Wolf**  
Der Sheep, Dog & Wolf ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Star Monkey**  
Der Star Monkey ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

ABENTEUER  
ADVENTURES

vorgestellt von David Bergmann



**Flucht von Monkey Island**  
Der Flucht von Monkey Island ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Runaway**  
Der Runaway ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Grim Fandango**  
Der Grim Fandango ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Das Geheimnis der Druiden**  
Der Das Geheimnis der Druiden ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Monkey Island 3**  
Der Monkey Island 3 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

ABENTEUER  
ROLLENSPIELE

vorgestellt von Harald Wagner



**Gothic 2**  
Der Gothic 2 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Morrowind**  
Der Morrowind ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

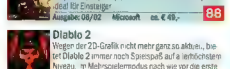
**Baldur's Gate 2**  
Der Baldur's Gate 2 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Gothic**  
Der Gothic ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Icwind Dale 2**  
Der Icwind Dale 2 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

ABENTEUER  
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Dirk Gooding



**Dungeon Siege**  
Der Dungeon Siege ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Diablo 2**  
Der Diablo 2 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

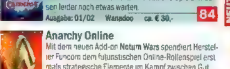
**Vampire: Die Maskerade**  
Der Vampire: Die Maskerade ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Darkstone**  
Der Darkstone ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Nox**  
Der Nox ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

ABENTEUER  
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Dirk Gooding



**Dark Age of Camelot**  
Der Dark Age of Camelot ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Anarchy Online**  
Der Anarchy Online ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Everquest**  
Der Everquest ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Neocron**  
Der Neocron ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Asheron's Call**  
Der Asheron's Call ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

SPORT  
SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Justin Stoenberg



**Links 2003**  
Der Links 2003 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Virtual Tennis**  
Der Virtual Tennis ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Links Championship Edition**  
Der Links Championship Edition ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Jimmy White's Cueball World**  
Der Jimmy White's Cueball World ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

SPORT  
FUSSBALL-SPIELE

vorgestellt von Justin Stoenberg



**FIFA 2003**  
Der FIFA 2003 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**FIFA 2002**  
Der FIFA 2002 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**FIFA Weltmeisterschaft 2002**  
Der FIFA Weltmeisterschaft 2002 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

SPORT  
AMERICAN SPORTS

vorgestellt von David Bergmann



**NHL 2003**  
Der NHL 2003 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**NBA Live 2003**  
Der NBA Live 2003 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**NHL 2002**  
Der NHL 2002 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

SPORT  
MOTORSPORTS

vorgestellt von Justin Stoenberg



**Colin McRay Rally 2**  
Der Colin McRay Rally 2 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Grand Prix 4**  
Der Grand Prix 4 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Total Immersion Racing**  
Der Total Immersion Racing ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

SPORT  
FUNSPORTS & RENNPIELE

vorgestellt von Harald Wagner



**Tony Hawk's Pro Skater 3**  
Der Tony Hawk's Pro Skater 3 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Tony Hawk's Pro Skater 2**  
Der Tony Hawk's Pro Skater 2 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

**Need for Speed: Hot Pursuit 2**  
Der Need for Speed: Hot Pursuit 2 ist ein Action-Adventure, das die Welt der DC Comics in die virtuelle Welt bringt.

Preis	Titel	Wochen	Alben	Preis
€ 40,-	Need for Speed: Hot Pursuit 2	82	12/02	€ 59,-
€ 25,-	Farpoint	73	12/02	€ 49,-
€ 45,-	New World Order	74	01/03	€ 49,-
€ 40,-	NHL 2003	89	11/02	€ 49,-
€ 50,-	No One Lives Forever 2	30	12/02	€ 49,-
€ 80,-	Play Day	20	01/03	€ 49,-



Geht auch ohne...



... mit dem P3000 Wireless Pad  
inklusive Docking Station und Zweitakku!

[www.saitek.de](http://www.saitek.de)

Bestanden im Saitek Controller



R440 Force Feedback Wheel



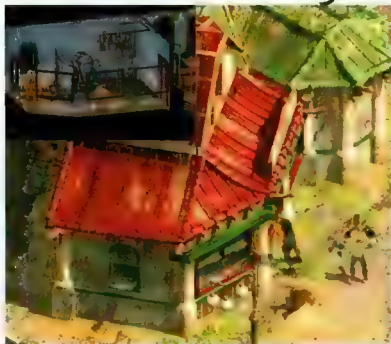
Cyborg 3D Force



Optical Mouse Pro

Saitek

# Commandos 2: Men of Courage



**GEWAGTER BLICK**  
Durch Fenster oder Türen können Sie ins Gebäude-Innere oder nach draußen spähen und sich ein Bild von der Lage machen.

## Die Konkurrenz müht sich, aber nur einer gibt das Commando.

**D**en aggressiven Werbetechniken der jungen Konkurrenten zum Trotz bleibt **Commandos 2** auch nach über einem Jahr das beste Echtzeit-Taktikspiel. Offene Kämpfe gibt es in den Zweiter-Weltkrieg-Szenarien nicht, stattdessen schleichen sich der Green Beret, der Taucher, die Spionin und all die anderen Charaktere durch die riesigen Levels. Aufsehen gilt es zu vermeiden,

schließlich steht man einer gigantischen Übermacht gegenüber. Nachdem die Pyro Studios **Praetorians** den letzten Schliff gegeben haben, werden die Arbeiten an **Commandos 3** übrigens wieder aufgenommen. Mit einem Erscheinen ist aber frühestens Ende 2003 zu rechnen, also ist noch genügend Zeit, mit **Commandos 2** zu üben.

### TESTURTEIL CLASSICS COMMANDOS 2

**ENTWICKLER** Pyro Studios  
**ANBIETER** Eidos  
**PREIS** Ca. € 20,-  
**TERMIN** Erhältlich  
**USK** Ab 16 Jahren  
**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DESPERADOS** oder **ROBIN HOOD** mochten



# Age of Wonders 2

Zwar hat sich **Age of Wonders 2** von all den Innovationen seines Vorgängers verabschiedet, spielerisch macht das nur ein halbes Jahr alte Spiel aber einen runderen Eindruck. So bietet **AoW2** nun Runden-Strategie vom Feinsten in einer detailreichen Fantasy-Welt. Schade für die Entwickler, dass zum exakt gleichen Zeitpunkt der große Konkurrent **Heroes of Might & Magic 4** erschien – gut für Sie, denn nun kann das gute Stück zum Kampfpfeil erworben werden.



### TESTURTEIL CLASSICS AGE OF WONDERS 2

**ENTWICKLER** Triumph Studios  
**ANBIETER** Take 2  
**PREIS** Ca. € 15,-  
**TERMIN** Erhältlich  
**USK** Ab 12 Jahren  
**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HEROES OF MIGHT & MAGIC** oder **AGE OF WONDERS** mochten

# Battle Realms

Echtzeit-Strategie ohne langwierigen Aufbau – das ist Action pur! Eine wehrhafte Basis sucht man auf den 3D-Terrains vergebens, auch sonst bricht **Battle Realms** mit Traditionen: Auf Produktionsgebäude und Verarbeitungsbetriebe wird verzichtet. Zwei Ressourcen sichern das Überleben Ihrer Bauern, die auf drei Trainingsgeländen zu 16 Kämpfertypen ausgebildet werden. In **Gold Games 6** gibt's das Spiel zusammen mit etlichen anderen Topiteln.



### TESTURTEIL CLASSICS BATTLE REALMS

**ENTWICKLER** Liquid  
**ANBIETER** ak Tronic  
**PREIS** Ca. € 10,-  
**TERMIN** Erhältlich  
**USK** Ab 12 Jahren  
**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SHOGUN TOTAL WAR** oder **WARRIOR KINGS** mochten

# Pool of Radiance 2

Groß waren die Erwartungen an den Nachfolger von **Pool of Radiance**, eines der ersten PC-Rollenspiele. Doch derbe Programmierfehler machten jeglichen Spielspaß zunichte; erst ein Bugfix machte aus **Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor** ein wirklich gutes und actionreiches AD&D-Rollenspiel. Einziger Schwachpunkt: Die riesigen Landschaften erfordern so manchen Gewaltmarsch der Party. **Pool of Radiance 2** ist auch Teil der Spielesammlung **Gold Games 6**.



### TESTURTEIL CLASSICS POOL OF RADIANCE

**ENTWICKLER** Stormfront  
**ANBIETER** ak Tronic  
**PREIS** Ca. € 10,-  
**TERMIN** Erhältlich  
**USK** Ab 12 Jahren  
**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AD&D** oder **NOK** mochten

## ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Vertrieb	Preis	Titel	Hersteller	Vertrieb	Preis	Titel	Hersteller	Vertrieb	Preis
<b>AGE</b> Age of Wonders 2	Take 2	84	€ 15,-	<b>EMPEROR</b> - Die Schlacht um Dun	Electronic Arts	78	€ 15,-	<b>PRO</b> Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-
<b>ARC</b> Arcanum	Vivendi Universal	78	€ 13,-	<b>FIL</b> Fall Out Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-	<b>ROG</b> Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-
<b>ARL</b> Airline Tycoon Evolution	Monte Cristo	72	€ 40,-	<b>FUT</b> Fußballmanager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-	<b>RED</b> Red Faction	THQ	76	€ 20,-
<b>NET</b> Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-	<b>GRA</b> Grants	Virgin Interactive	78	€ 11,-	<b>S.W.A.T.</b> S.W.A.T. Pack	Virgin Interactive	76	€ 15,-
<b>BL&amp;W</b> Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-	<b>GO</b> Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-	<b>S.W.I.N.E.</b> S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 15,-
<b>C&amp;C</b> Command & Conquer: The Lord of the Rings	Electronic Arts	79	€ 50,-	<b>H&amp;D</b> Hidden & Dangerous Gold	Take 2	74	€ 15,-	<b>SAM</b> Serious Sam 2	Take 2	73	€ 20,-
<b>UC3</b> Civilization 3	Infogrames	85	€ 30,-	<b>ICD</b> Ice and Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-	<b>STV</b> ST Voyager - El te Force Double Pack	Activision	79	€ 20,-
<b>COM</b> Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-	<b>L&amp;D</b> Legend of Dragoon	Virgin Interactive	75	€ 15,-	<b>TCM</b> The Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
<b>DER</b> Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-	<b>LU</b> Lucas Arts Adventure Pack	THQ	84	€ 20,-	<b>STP</b> Startopia	Eidos	86	€ 20,-
<b>DP</b> Desperados	Infogrames	87	€ 15,-	<b>MC</b> Mech Collection 1.0	MicroSoft	80	€ 20,-	<b>STR</b> Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 25,-
<b>D2</b> Diablo 2	Vivendi Universal	86	€ 15,-	<b>MY</b> Myth 3	Take 2	80	€ 15,-	<b>TD</b> Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
<b>S.D.</b> Die Sims - Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-	<b>NASCAR</b> NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-	<b>TGP</b> Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
<b>V2</b> Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-	<b>NO</b> No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-	<b>WIG</b> Wiggles	Infogrames	87	€ 15,-
<b>EP</b> Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-	<b>NO</b> No One Lives Forever	Ubi Soft	82	€ 19,-	<b>JOW</b> Jowood	70	€ 10,-	
<b>UC3</b> Earth 2150 Collector's Ed.	Blackstar	73	€ 15,-	<b>NET</b> Net of Radiance 2	ak Tronic	70	€ 10,-	<b>ZE</b> Zeal - The Alien Hunter	Vivendi Universal	81	€ 15,-



UVP: 34,95 Euro

SCHÜNE

SPIELE

# GOLD GAMES 6



## ZEIT, SICH MAL ZU TRENNEN

15 Gründe sprechen dafür:

- Die Siedler IV • Gothic • Starlancer • Motocross Madness 2  
Rally Championship 2002 • Battle Realms • Silent Hunter II  
Rayman M • Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor  
Evil Twin • Grandia II • Conflict Zone • World's Best  
Der Weg nach El Dorado • Schiene und Straße

\*Unverbindlicher Verkaufspreis: 34,95 Euro

PC  
CD

Ubi Soft

[www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)

Alle verwendeten Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Microsoft, DirectX und ihre Logos sind Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.











**Bestelltelefon**  
01805-905040

**Bestellfax**  
01805-905040

**ALTERNATIVE**  
COMPONENTS

## CD-RECORDER

CD-RW ATAPI	bulk	Ka/ret.	CD-RW USB2.0	bulk	Ka/ret.
101401 40x NEC NR-3100	67		81 81/24x PHILIPS PK-S8BLT	195	
101402 40x NEC NR-3100	67		121241 40x PHILIPS PK-S8BLT	175	
121401 40x GIGABYTE 8408	72	74-1	121401 40x TEAC CW-4022	165	
121402 40x PLEXTOR PX-W4012TA	109	119	121402 40x ASUS CRW-4020	169	
121403 40x SAMSUNG SW-240	67		241441 44x YAMAHA CRW-F1	193	
121404 40x SAMSUNG SW-240	68		241442 44x YAMAHA CRW-F1	214	
121405 40x PHILIPS CRW-4012A	84	89	241443 44x PLEXTOR PX-W4821A	249	
121406 40x ASUS CRW-4012	69				
121407 40x SONY CRW-4012	84	94			
121408 40x TEAC CW-4022	84	94			
121409 40x SONY CRW-4012	84	94			
121410 40x SONY CRW-4012	84	94			
121411 40x SONY CRW-4012	84	94			
121412 40x SONY CRW-4012	84	94			
121413 40x SONY CRW-4012	84	94			
121414 40x SONY CRW-4012	84	94			
121415 40x SONY CRW-4012	84	94			
121416 40x SONY CRW-4012	84	94			
121417 40x SONY CRW-4012	84	94			
121418 40x SONY CRW-4012	84	94			
121419 40x SONY CRW-4012	84	94			
121420 40x SONY CRW-4012	84	94			
121421 40x SONY CRW-4012	84	94			
121422 40x SONY CRW-4012	84	94			
121423 40x SONY CRW-4012	84	94			
121424 40x SONY CRW-4012	84	94			
121425 40x SONY CRW-4012	84	94			
121426 40x SONY CRW-4012	84	94			
121427 40x SONY CRW-4012	84	94			
121428 40x SONY CRW-4012	84	94			
121429 40x SONY CRW-4012	84	94			
121430 40x SONY CRW-4012	84	94			
121431 40x SONY CRW-4012	84	94			
121432 40x SONY CRW-4012	84	94			
121433 40x SONY CRW-4012	84	94			
121434 40x SONY CRW-4012	84	94			
121435 40x SONY CRW-4012	84	94			
121436 40x SONY CRW-4012	84	94			
121437 40x SONY CRW-4012	84	94			
121438 40x SONY CRW-4012	84	94			
121439 40x SONY CRW-4012	84	94			
121440 40x SONY CRW-4012	84	94			
121441 40x SONY CRW-4012	84	94			
121442 40x SONY CRW-4012	84	94			
121443 40x SONY CRW-4012	84	94			
121444 40x SONY CRW-4012	84	94			
121445 40x SONY CRW-4012	84	94			
121446 40x SONY CRW-4012	84	94			
121447 40x SONY CRW-4012	84	94			
121448 40x SONY CRW-4012	84	94			
121449 40x SONY CRW-4012	84	94			
121450 40x SONY CRW-4012	84	94			
121451 40x SONY CRW-4012	84	94			
121452 40x SONY CRW-4012	84	94			
121453 40x SONY CRW-4012	84	94			
121454 40x SONY CRW-4012	84	94			
121455 40x SONY CRW-4012	84	94			
121456 40x SONY CRW-4012	84	94			
121457 40x SONY CRW-4012	84	94			
121458 40x SONY CRW-4012	84	94			
121459 40x SONY CRW-4012	84	94			
121460 40x SONY CRW-4012	84	94			
121461 40x SONY CRW-4012	84	94			
121462 40x SONY CRW-4012	84	94			
121463 40x SONY CRW-4012	84	94			
121464 40x SONY CRW-4012	84	94			
121465 40x SONY CRW-4012	84	94			
121466 40x SONY CRW-4012	84	94			
121467 40x SONY CRW-4012	84	94			
121468 40x SONY CRW-4012	84	94			
121469 40x SONY CRW-4012	84	94			
121470 40x SONY CRW-4012	84	94			
121471 40x SONY CRW-4012	84	94			
121472 40x SONY CRW-4012	84	94			
121473 40x SONY CRW-4012	84	94			
121474 40x SONY CRW-4012	84	94			
121475 40x SONY CRW-4012	84	94			
121476 40x SONY CRW-4012	84	94			
121477 40x SONY CRW-4012	84	94			
121478 40x SONY CRW-4012	84	94			
121479 40x SONY CRW-4012	84	94			
121480 40x SONY CRW-4012	84	94			
121481 40x SONY CRW-4012	84	94			
121482 40x SONY CRW-4012	84	94			
121483 40x SONY CRW-4012	84	94			
121484 40x SONY CRW-4012	84	94			
121485 40x SONY CRW-4012	84	94			
121486 40x SONY CRW-4012	84	94			
121487 40x SONY CRW-4012	84	94			
121488 40x SONY CRW-4012	84	94			
121489 40x SONY CRW-4012	84	94			
121490 40x SONY CRW-4012	84	94			
121491 40x SONY CRW-4012	84	94			
121492 40x SONY CRW-4012	84	94			
121493 40x SONY CRW-4012	84	94			
121494 40x SONY CRW-4012	84	94			
121495 40x SONY CRW-4012	84	94			
121496 40x SONY CRW-4012	84	94			
121497 40x SONY CRW-4012	84	94			
121498 40x SONY CRW-4012	84	94			
121499 40x SONY CRW-4012	84	94			
121500 40x SONY CRW-4012	84	94			

## TOSHIBA SD-R5002

2/1/12x DVD-RW

ATAPI, 2.048 KB Cache, retail inkl.

MusicMatch, WinDVD, Instant CD/DVD 6.5

& PINNACLE Studio 8 SE

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

Preis: 104,-

## IDE-FESTPLATTEN

### LITEON LTD-165

16/48x DVD-ROM

ATAPI, UltraDMA/100,

retail inkl.

PowerDVD

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

Preis: 54,-

### SAMSUNG

GB ms/Cache/UPM

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-

Preis: 89,-



**Gothic II, PC CD-ROM, dt.,**  
ab 29.11.2002



**Anstoss 4 (DVD-Rom), dt.,**  
ab 29.11.2002



jetzt vor-  
bestellen

**Tom Clancy's Splinter Cell**,  
PC CD-ROM, ab 30.01.2003  
Xbox, ab 28.11.2002

bitte  
erfragen  
Sie stets  
unsere  
Tages-  
preise!

**Spiele-Highlights**



**Fussball Manager 2003,**  
PC CD-ROM, dt.



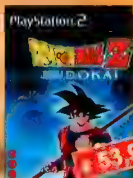
**Medal of Honor - Allied Assault** Spearhead,  
Add On, PC CD-ROM,  
dt., ab 06.12.2002



**Die Siedler 4 - Die neue Welt**, Add On, PC CD-ROM, dt.



**Mechwarrior 4: Mercenaries**, PC CD-ROM, dt.



**Dragonball Z - Budokai**, PlayStation 2, dt.



**Medal of Honor Frontline**, Game Cube, dt., ab 06.12.2002

**PC:**

Age of Mythology	47,95 €
Age of Mythology: Collections	48,95 €
Anno 1503	43,95 €
Battlefield 1942	43,95 €
Civilization 3 - expansion set	28,95 €
Der Anschlag	33,95 €
Dungeon Siege	40,95 €
Fifa 2003	42,95 €
Hitman 2 - Silent Assassin	38,95 €
Icwind Dale 2	44,95 €
Mafia	34,95 €
Morrowind	36,95 €
Morrowind Tribunal (Add On, engl.)	28,95 €
Neverwinter Nights	38,95 €
Prisoner of War	44,95 €
Rollercoaster Tycoon 2	42,95 €
Sherlock Holmes: The Great Game	27,95 €
Sudden Strike 2	44,95 €
Zoo Tycoon	28,95 €
Zoo Tycoon	24,95 €
Dinosaur Digs Add On	

**PS 2:**

Colin McRae Rally 3	53,95 €
Fifa 2003	52,95 €
Formel Eins 2002	52,95 €
GTA: Vice City	33,95 €
Pro Evolution Soccer 2	53,95 €
Red Faction 2	53,95 €
Tekken 4	43,95 €
This is Football 2003	56,95 €
WWE Smackdown 4	53,95 €

**Xbox:**

Unreal Championship	63,95 €
Merc: Blitz World Racing	88,95 €

**Game Cube:**

Starfox Adventures	51,95 €
Mario Party 4	51,95 €

**GB Advance:**

Der Anschlag	44,95 €
Super Ghouls & Ghosts	48,95 €

NINTENDO GAMECUBE XBOX GAME BOY ADVANCE GAME BOY COLOR

PC GAMES PS2 PlayStation 2

**www.stoll-games.de**

**Bestell-Hotline: 08389-9202-12/-17**

**Bestellfax: 08389-9202-22**

ab 75 Euro Warenwert versandkostenfrei! (bei Vorkasse)

**Hardware-Highlights**

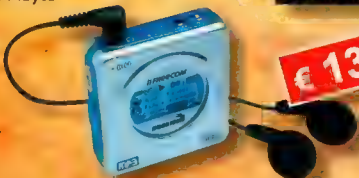
**Freecom Beatman Flash**

**MP3-Player**

64 MByte



**€ 139,95**



<b>Logitech:</b>		
Wingman Precision Gamepad USB	13,95 €	
Wingman Action Gamepad	21,95 €	
Wingman Extreme 3D digital	34,95 €	
Wingman Strike Force 3D	71,95 €	
MOHO Force Wheel	169,95 €	
Wingman Formula GP	41,95 €	
Wingman Formula Force GP	68,95 €	
<b>Saitek:</b>		
R220 Digital Sports Wheel	48,95 €	
R440 Force Feedback Wheel	78,95 €	
<b>Creative:</b>		
Inspire Digital 2800	118,95 €	
Speaker Inspire 5.1 5300	128,95 €	
Speaker Inspire 5.1 5700	398,95 €	
<b>Creative:</b>		
Soundblaster Ectigy	178,95 €	
Creative MUVO 64 MB mp3-player / USB-Stick	134,95 €	
<b>Freecom:</b>		
FM-1 64 MByte USB Stick	79,95 €	
<b>Sapphire:</b>		
Radeon 7500, 64MB DDR, AGP Retail	84,95 €	
Radeon 9000 Atlantis, 64MB DDR, AGP, Bulk	94,95 €	
Radeon 9700 Atlantis Pro, 128MB DDR, AGP, Bulk	443,95 €	
<b>Terratec:</b>		
SoundSystem DMX 6fire 24/96	234,95 €	
SoundSystem DMX XFire 1024	56,95 €	
SoundSystem 512i digital	36,95 €	



# TIPPS & TRICKS

## Age of Mythology

Helden sterben nie. Die Wege des Griechen Arkantos führen nach Ägypten, um dort alte Götter auferstehen zu lassen, und nach Norden zu den Wikingern, wo er Thors Hammer reparieren muss.

**D**er Olymp ist in Aufruhr. Poseidon, der Herrscher der Meere, blickt neidisch auf seinen Bruder Zeus und dessen Macht über den Olymp. So plant Poseidon, seinen Bruder zu stürzen, und schließt sich mit dem verbannten Kronos zusammen. Der Dritte im Bunde ist Gargarensis, ein Zyklop, der Kronos aus der Verbannung befreien

muss. Aber die Intriganten haben die Rechnung ohne die Tipps&Tricks-Redaktion gemacht. Wie Sie die üblen Pläne der Götter durchkreuzen, um Arkantos zu unterstützen, erfahren Sie in unserer Lösung. Auf den detailreichen Levelkarten sind nicht nur die Goldvorkommen, sondern auch die versteckten Reliquien eingezeichnet.



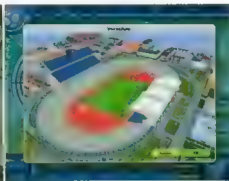
**Gothic 2**

**V**iel ist wahrhaftig nicht von dem ehemaligen Helden aus Gothic übrig geblieben. Zwar weilt er wieder unter den Lebenden, hat aber so gut wie nix mehr drauf. Da kommt unser Heldentagebuch gerade richtig, um Sie durch die riesige Spielwelt zu führen. Aber denken Sie dran – der gezeigte Weg des Paladins ist nur eine von drei großen Spielmöglichkeiten, in denen Art und Anzahl der Quests variieren.



**James Bond 007: Nightfire**

**H**eiße Bräute, kühle Drinks und kalter Stahl – das ist der Stoff, aus dem die Agententräume sind. Als Gentleman-Spion führt Sie Ihr Weg auf wilde Partys, in Schwindel erregende Höhen und an sonnige Strände. Damit für Sie das Agentenleben nicht doch in Arbeit ausartet, bekommen Sie von uns prompt die Lösung für alle neun Levels serviert. Geschüttelt, nicht gerührt, versteht sich.



**Fußballmanager 2003/Anstoß 4**

**G**leich zwei Titel buhlen um die Gunst der Fußballmanager-Fans. Egal, wem Sie den Vorzug geben, wir haben für Sie exklusive Tipps direkt aus den Händen der Entwickler zugespielt bekommen. Mit den richtigen Kniffen zum erfolgreichen Stadionbau und zur richtigen Mannschaftsaufstellung werden Sie schnell in der Lage sein, Ihren favorisierten Klub an die Spitze der Liga zu führen.

## Download Spieletipps

Unter [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Anno 1503, Allgemeine Tipps
2. No One Lives Forever 2, Komplettlösung
3. Unreal Tournament 2003, Allgemeine Tipps

Die beliebtesten Downloads bei [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) diesen Monat:

1. Mafia, Komplettlösung
2. Jedi Outcast, Komplettlösung
3. Battlefield 1942, Multiplayer-Tipps

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEBSITE



@ [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegner und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr.

**0190/824834\***

Täglich von 8-24 Uhr

\* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

# PC Games hilft

## Grundlegendes für Rollercoaster Tycoon 2

Selbst in den einfachen Missionen geht mir dauernd das Geld aus, so dass ich die Ziele nicht innerhalb der Zeit schaffe. Was mache ich falsch? Könnst mir ein paar Tipps geben?

KARSTEN SCHMID, PER E-MAIL



Petra Maueröder

1. Niemals gleich zu Beginn mit teuren Achterbahnen loslegen: Das nötige Kleingeld verdient man vor allem mit „Aufregenden Attraktionen“, also Flugsimulatoren, 3D-Kinos, Riesenschiff-schaukeln und Gokart-Bahnen: günstig in der Anschaffung, genügend Platz für viele Besucher, kurze Fahrzeiten, hohe Beliebtheit, fast kein Risiko. Harmlose Attraktionen (zum Beispiel Riesenräder) und allzu wilde Achterbahnen lässt die Mehrheit der Besucher links liegen.  
2. Vermeiden Sie es, Pfade und Streckenteile zu „verknöten“, also quer über- und durcheinander zu verschachteln – einfache Strukturen verbessern die Übersichtlichkeit erheblich. Sorgen Sie für ein möglichst schlichtes und eindeutiges Wegesystem mit kurzen Distanzen zwischen den einzelnen Attraktionen, damit sich die Besucher nicht verlaufen. Stellen Sie in regelmäßigen Abständen Toiletten, Imbiss- und Getränkestände, Müllimer sowie Parkbänke auf. Hungrige, durstige oder müde Besucher verlassen vorzeitig den Park. Geldautomaten errichtet man am besten an allen neuralgischen Punkten, vor allem aber im Eingangs-/Ausgangsbereich, an Kreuzungen und in Imbiss-Bereichen.  
3. Wie so oft kommt es nicht auf die Länge an – auch nicht bei der Streckenlänge einer Achterbahn. Beschränken Sie sich anfangs auf kompakte Anlagen und bauen Sie die Bahn erst dann aus, wenn die Attraktion genügend Geld erwirtschaftet hat. So rechnet sich die Investition wesentlich schneller.  
4. Lange Warteschlangen vor den Attraktionen sind natürlich beeindruckend; bedenken Sie jedoch, dass die Besucher während der Wartezeit kein Geld ausgeben. Befinden sich noch sehr wenige Gäste im Park, reicht eine einzige Warteschlangen-Kachel. In belebten Parks genügt es, wenn die Warteschlange Platz für die doppelte Personenkapazität bereithält – so müssen die Gäste nur wenige Minuten anstehen. Beispiel: Wenn in die Baumstammrutsche maximal 20 Personen passen, dann verlegen Sie eine Warteschlange für 40 Personen – vermeiden Sie es, dass sich Hunderte von Gästen die Beine in den Bauch stecken.  
5. Nutzen Sie Hügel aus, um Geld zu sparen: Verlegen Sie die Puffer entlang des Bergrückens, damit die Stützen möglichst kurz werden.  
6. Wenn sich Ihre Parkbesucher in Achterbahnen wagen, die sie nicht vertragen, dann finden auch andere Gäste buchstäblich zum Kotzen. Weisen Sie besonders verschmutzten Gebieten unbedingt eine Reinigungskraft zu und bauen Sie Erste-Hilfe-Stationen, Parkbänke sowie Toiletten an die Ausgänge.

7. In einigen Szenarios soll man Achterbahnen mit vorgegebenen Intensitätswerten errichten – für viele Konstrukteure ein Buch mit sieben Siegeln. Tipp: Wählen Sie einfach aus den vorgefertigten Attraktionen eine Bahn aus, die diese Voraussetzungen erfüllt, und modifizieren Sie die Strecke bei Bedarf einfach (also verlängern, verkürzen, entschärfen etc.).  
8. „Werbung für den Park“ ist die teuerste Werbemaßnahme – die sich aber lohnt, da Sie innerhalb kurzer Zeit viele zusätzliche Eintrittskarten verkaufen. Marketing ist prinzipiell ein Muss: Für den schmalen Geldbeutel empfehlen sich Essensgutscheine oder Gratisfahrten.

## Erste Hilfe in Runaway

Sind die Puzzles in Runaway auch für mich als Adventure-Einsteiger lösbar?

FABIAN KREISS, PER E-MAIL



David Bergmann

Etwas Erfahrung mit Simon, George, Sam und Max kann nicht schaden. Prinzipiell gilt: Viele Taschen oder Räume in Runaway sollten Sie mehrmals durchsuchen, da Brian nach Gesprächen oder dem Aufsammlen von neuen Gegenständen oftmals weitere Objekte aus ihnen herausholt. Beispiele sind Ginas Tasche, die Arztkammer in der Westernstadt oder die Gerätekammer im Salon. So überstehen Sie einige der kniffligsten Stellen:

**Kapitel 2:** Wenn Sie den Kaffee aus den Bohnen zubereiten wollen, die Sie aus der Maya-Ausstellung entwendet haben, können Sie diese zunächst nicht mit dem Elektroschleifer in Susan Olivass Büro mahlen und auch die Kaffee-Packung nicht aus dem Müllimer im obersten Stock holen. Sie müssen Willy zuvor sowohl die ganzen als auch die gemahlenden Bohnen zeigen.

**Kapitel 5:** Um den Schlüssel aus der Pferdetränke zu bekommen, gehen Sie in Saturns Atelier auf den Balkon und werfen Sie den Blumentopf auf die Straße.

**Kapitel 5:** Sie wissen nicht, was Sie mit dem Farbtopf in Saturns Atelier anfangen sollen? Untersuchen Sie das Katapult pixelgenau; an der linken Seite befindet sich ein Hebel. Vielleicht traut sich Brian ja jetzt auch an die Steuerkonsole für den Kran ...

**Kapitel 5:** Saturn möchte ein Kunstwerk im Trausch gegen den Benzinankerster. Neben dem Brunnen vor Mamas Doritis Haus liegt ein kunstvoll gefasener Stein. Der allein reicht ihm nicht. Auf dem Balkon von Saturns Atelier findet sich an der mittleren Balkontür ein Gegenstand ... vielleicht hilft er ja.

## Objekte löschen im Warcraft-3-Editor

Ich habe meine erste Karte bei Warcraft 3 fast fertig gestellt. Mein Problem ist, dass ein Brunnen der Heilung und ein paar Brücken falsch stehen. Kann ich sie irgendwie entfernen?

VIKTOR SCHREIER, PER E-MAIL



Thomas Weiß

Objekte lassen sich folgendermaßen entfernen: Öffnen Sie im Warcraft 3-Editor mit der Taste F8 den Objektmanager. Wählen Sie dann die Schaltfläche „Einheiten“ aus. Dort klicken Sie den Ordner „Gebäude“ an. Klicken Sie rechts auf das gewünschte Gebäude. Ihnen steht jetzt unter anderem die Option „Objekt löschen“ zur Verfügung. Um sicherzugehen, dass es auch das richtige Gebäude ist, wählen Sie vorher die Option „Objekt ansehen“ aus.

## Teleport bei Arx Fatalis

Ich schaffe es nicht, die Teleporter zu benutzen, obwohl es mir von der Schlangenfrau erklärt wurde. Wie aktiviert man die Teleporter?

HARALD TITZ, PER E-MAIL



David Bergmann

Die Ruinenkombination wird leider nicht abgespeichert, daher muss man sich die beiden Ruinen merken. Sie müssen bei jedem Teleportfeld einmalig die Ruinen MISSA und STACIUM aussprechen. Danach werden die Verbindungen zu den anderen Feldern hergestellt, die schon aktiviert worden sind. Der erste Teleport wird daher erst möglich, wenn Sie mindestens zwei Teleportfelder aktiviert haben. Stellen Sie sich vor eine aktivierte Teleportfläche, wird das Ziel in Ihrem Sichtfeld dargestellt.

## Dwemer-Artefakte in Morrowind

Ich muss für eine Quest Dwemer-Artefakte finden, habe aber keine Ahnung, wo es die gibt. Kann ich die Artefakte mithilfe des Construction Sets oder der Konsole ins Spiel einfügen?

KLAUS SCHARRE, PER E-MAIL



Stefan Weiß

Dwemer-Artefakte finden Sie in fast jeder Dwemer-Ruine. Werfen Sie einen Blick auf die dem Spiel beigelegte Karte, dort sind viele Ruinen eingezeichnet, in denen Sie fündig werden. Zum Beispiel in der Nähe der Mondfaller-Festung bei Balmora. Im Westen der Festung entdecken Sie die Ruine Arkngthand, wo Sie erste Artefakte dieser Art finden. Sollte Ihnen das zu mühselig sein, können Sie auch mit der Konsole die Artefakte herbei-„zaubern“. Öffnen Sie mit dem TES-Construction Set die Morrowind.esm-Datei. Alle Spielstand sind dann aufgelistet. Wählen Sie die Schaltfläche Misc Item. Scrollen Sie durch, bis Sie Einträge wie

## Die PC-Games-Spiele-Experten



Florian Weidhase  
Strategie- & Actionspiele  
fw@pcgames.de



Petra Maueröder  
Strategiespiele  
pm@pcgames.de



Rüdiger Steidle  
Strategiespiele  
rs@pcgames.de



Bernd Hoffmann  
Performance & Tuning  
bh@pcgames.de



Christian Müller  
Actionspiele  
cm@pcgames.de



Thomas Weiß  
Actionspiele  
tw@pcgames.de



zum Beispiel misc\_dwrv\_artifact70 sehen. Die deutschen Namen stehen rechts daneben. Schreiben Sie sich die gewünschten IDs raus. Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der ^-Taste. Geben Sie player+additem „ID des Gegenstandes“ 1 ein und bestätigen Sie mit Enter. Dann haben Sie den gewünschten Gegenstand im Inventar.

## Die Stadt der Baumeister bei Project Nomads

Ich habe in der Stadt der Baumeister alles zerstört, was man irgendwie dem Erdboden gleichmachen kann. Nur die Türme mit den blauen Energieschichten stehen noch. Was mache ich falsch?

PETER, PER EMAIL



Harald Wagner

Genau da liegt Ihr Problem: Die Schlüsselgebäude sind die Energiekollektoren – die müssen zerstört werden, erst dann fällt der Energieschild aus, so dass Sie das zentrale Gebäude zerstören können. Die Baumeisterin gibt Ihnen zu Beginn ein rotes Generator-Artefakt. Bewegen Sie nun Ihre Figur über die Felsen, holen Sie sich das Rucksack-Artefakt und fliegen Sie damit zum ersten Generator. Laufen Sie durch das rot schimmernde Generator-Artefakt. Ihre Sprengladung wird jetzt aktiviert. Sehen Sie zu, dass Sie außer Reichweite sind, wenn dies passiert, sonst ist die Mission verloren. Für jeden Generator benötigen Sie ein neues Spreng-Artefakt. Diese liegen im gesamten Level verstreut. Achten Sie auch immer auf Ihren Flugradar; wenn Sie ihn verpassen, deaktiviert sich Ihr Rucksack und Sie stürzen ab. Nutzen Sie daher die umherliegenden Transportplattformen.

## Cheats zu Age of Mythology

Gibt es eigentlich schon funktionierende Cheats zum Strategiespiel Age of Mythology?

FRANK K., PER EMAIL



Rüdiger Steldie

Um in Age of Mythology Cheats zu benutzen (getestet mit der engl. Version), drücken Sie im laufenden Spiel die Eingabetaste und geben den gewünschten Code ein. Bestätigen Sie durch erneutes Drücken der Eingabetaste:

Cheat	Wirkung
RED TIDE	Rotes Wasser
L33T SUPA H4X0R	Schnelles Bauen
FEAR THE FORGE	Büsche erhalten Flüße
BANK BANK BOOM	Meteorregen aus Hühnern
WRATH OF THE GODS	Man erhält vier Vernichtungszauber: Blitzsturm, Erdbeben, Tornado und Meteorhagel
DIVINE INTERVENTION	Benutze God-Power und reaktiviert
CHANNEL SURFING	Nächstes Szenario
IN DARKEST NIGHT	Verändert die Tageszeit, nach dem vierten Mal ist wieder Tag
UNCERTAINTY DOUT	Karte ausblenden
LAY OF THE LAND	Karte aufdecken
MOUNT OLYMPUS	Max. Götterpunkt
ATM OF EREBUS	+1000 Gold
TROJAN HORSE	+1000 Holz
FOR SALE	
JUNK FOOD NIGHT	+1000 Food
SET ASCENDANT	Alle Tiere auf der Karte zeigen
THRILL OF VICTORY	Mission gewinnen (Achtung, funktioniert NICHT in der Kampagne, nur in Zufallsszenarien)

## Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

### Anno 1503

Wenn man von feindlichen Schiffen oder Piraten angegriffen wird, kann man gegnerische Schiffe blitzschnell versenken, indem man sich einen Bug der aktuellen Version 1.01 b zunutze macht: Markieren Sie Ihre beteiligten Schiffe, gehen Sie in den Info-Modus und klicken Sie mehrmals im Sekundentakt auf das Hand-Symbol, mit dem Sie normalerweise die Schiffe stoppen und Angriffe aussetzen. Stattdessen fangen die Segler dann aber erst so richtig an und schießen die Kanonenkugeln mit jedem Mausklick ab. Damit der Trick funktioniert, muss man natürlich Kanonen an Bord haben und mindestens zwei Schiffe als Gruppe markiert haben, dann das Hand-Symbol erscheint. Leider funktioniert das Ganze nur mit Schiffen. Bei Landeinheiten lässt sich dieser Trick nicht anwenden.

ANDREAS BUCHER

### No One Lives Forever 2

Wenn Sie in einer schwierigen Mission unterwegs sind und auf den Leichenentferner (Cates Spezialparfüm) angewiesen sind, gibt es einen gewitzten Trick: Schleppen Sie möglichst viele eliminierte Gegner (in der deutschen Version in Rucksackform dargestellt) an die gleiche Stelle und stapeln Sie die Überreste der Gegner auf einen Haufen. Wenn Sie jetzt den Leichenentferner benutzen, verschwinden gleich alle Rucksackleichen auf einmal. Damit minimieren Sie die Gefahr, dass weitere Gegner auf Sie aufmerksam werden.

JAN SCHÖB

### Hitman 2

Mit diesem kleinen „Trick“ schaffen Sie die Mission „Mord auf dem Basar“ mit der Bewertung Profi in 3 Minuten und 30 Sekunden. Gleich zu Beginn laufen Sie dem Colonel entgegen, der auf dem Weg zum Basar ist. Vor dem kleinen Haus links neben dem Eingang des Basars schalten Sie ihn kurzhand hinterücks auf (Passen Sie aber auf: Sollte er die Waffe sehen und Sie bemerken, flieht er). Lassen Sie nach erfolgreichem Schuss den Körper einfach dort an Ort und Stelle liegen. Niemand wird ihn dort finden und somit werden beim Leutnant auch keine zusätzlichen Wachen aufgestellt. Jetzt können Sie die Wachen vor dem Hintereingang zum Haus des Leutnants mit zwei gezielten Schüssen ausschalten. Zum Schluss eliminieren Sie noch den Leutnant. Streifen Sie sich eine Uniform über und gehen Sie unbeobachtet zum Ausgang. So erledigen Sie den Auftrag mit Bestnoten.

PATRICK ZWEC



FARBENFROH Klar, diese Szene „muss“ eindeutig am Roten Meer spielen oder? Das klappt jedoch nur, wenn Sie bei der Cheatcode-Eingabe auf die Groß- und Kleinschreibung achten, in diesem Fall RED TIDE.

**Stefan Weiß**  
Abenteuer- & Strategiespiele  
sw@pcgames.de

**Ralph Wollner**  
Action- & Sportspiele

**David Bergmann**  
Abenteuer- & Strategiespiele  
db@pcgames.de

**Dirk Gooding**  
Actionspiele  
dg@pcgames.de

**Harald Wagner**  
Sportspiele & Simulation  
hw@pcgames.de

**Sascha Pilling**  
Performance & Tuning  
sp@pcgames.de

**Justin Stolzenberg**  
Sport- & Rennspiele  
js@pcgames.de

# Ohne Ende!



**Sudden Strike**

**10,- €**



**Cossacks**

**10,- €**



**Flight Simulator 98**

**10,- €**

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Sie wollen die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchen Sie noch einen Teil Ihres Lieblingsspiels? Oder wollen Sie einfach nicht zuviel Geld für Ihr Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Sie suchen! Denn hier zahlen Sie nur 2,- / 3,- / 5,- / 7,50 oder höchstens 10,-€.

\*unverbindliche Preisempfehlungen

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Karstadt, Alpha-Tecc, real- (ProMarkt (Kingstiger)), Schaulandt, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, Fegro Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:  
[www.software-pyramide.de](http://www.software-pyramide.de)



**Die Pyramide®**

Futter für Ihren PC™





# Gothic 2

Es ist größer, es ist besser, es ist das Weihnachtsfest für Rollenspieler. Unser Weihnachtsgeschenk ist das Lösungsbuch unseres Redaktionspaladins.

## Kapitel eines Ex-Knacks, Kapitel 1 - Die Bedrohung

### Ein böses Erwachen

So ein Mist, da schafft man dieses geifernde Schläfer-Vieh aus der Welt und zum Dank erwarten einen nur neue Probleme in einer neuen Welt. Kaum bin ich bei mir, blick ich auch schon wieder in die Visage von diesem Xardas. Mal hören, was der olle Zauberhansel für mich parat hat. Okay, ich soll den Mund halten, wenn mich einer nach ihm fragt, das wird ich mir merken. Mein Auftrag: Das Auge Innos von den Paladinen aus Khorinis holen, das klingt easy.

### Ich kann's nicht lassen

Mal sehen, was es hier im Turm von Xardas so gibt. Na bitte: Beim Lesen der verschiedenen Wälzer gibt's Erfahrungspunkte, immer nur her damit. Die Rezepte schreib ich mir mal auf, man weiß ja nie. Ein Schlüssel aus dem Tisch im oberen Turmzimmer? Na, selbst schuld, wenn Xardas den rumliegen lässt. Eingesackt und die Truhe damit aufgemacht. Goll, Schwert und Gold, was willste mehr.

### Ein böses Erwachen

Fusel zusammenmixen, macht Laune und spart 'ne Menge Gold. Benötigt wird immer eine Laborflasche, die verbraucht wird. Außerdem muss man sich Alchemie beibringen lassen, das erledigt zum Beispiel Ignaz in Khorinis. Das Beste ist: Durch das Brauen von Stärkes- und Geschicklichkeits-tränken kann man jede Menge Lernpunkte einsparen und in andere Talente investieren.

### Zutaten:

Mana Essenz	2 Feuereiseln, 1 Feldknöterich
Mana Extrakt	2 Feuerkraut, 1 Feldknöterich
Essenz der Heilung	2 Heilpflanzen, 1 Feldknöterich
Extrakt der Heilung	2 Heilkräuter, 1 Feldknöterich
Elixer der Heilung	2 Heilwurzeln, 1 Feldknöterich
Elixer des Lebens	1 Heilwurzel, 1 Kronstücker
Elixer der Magie	1 Feuernurzel, 1 Kronstücker
Trank des Geschicks	1 Goblinbeere, 1 Kronstücker
Trank der Stärke	1 Drachenzwurzel, 1 Kronstücker
Trank der Geschwindigkeit	1 Snapperkraut, 1 Feldknöterich

### Der erste Freigang

Verdammt viel Grünzeug um den Zauberturm, wette, da liegt einiger Krepel zum Einsacken herum. Wusst ich's doch! Gleich links vom Wasserfall gammelt ein Skelett mit Bogen, einigen Pfeilen und Spruchrollen vor sich hin. Rein in die Gohöhlen und durchgeschneit. Im Tal dahinter ist auf dem abschüssigen Pfad hinter dem Baumstumpf ein weiteres „Schatzkelett“ versteckt. Im Talkessel ist hinter der Blutfliege eine Höhle. Dort lehnt am Grabstein Lotars ein rostiges Schwert.

### Gequassel mit Lester

Im Talkessel find ich glatt noch 'nen bekannten Gesichtskrapfen - Lester. Nach dessen Drachengesabbel schick ich ihn zu Xardas. Wird mal nach ein bis zwei Tagen ebenfalls zu Xardas wackeln, bestimmt rückt der noch was raus.

### Olle Kumpels

Ein paar Gobline und Wölfe weiter unten im Tal hängt ein Bandit rum. Bei so 'nem Gesocks muss man auf der Hut sein, also erst mal nachhaken, was er will. So blöd wird ich kaum sein, ihm einfach zu folgen. Siehste, hat sich doch gelohnt, jetzt, wo er weiß, dass ich ein Ex-Mithäftling bin, ist er gleich freundlicher. Den beiden Kollegen in der Höhle hau ich trotzdem eins vor den Latz.

### Auf die Knie

Bei den Götterschreinen des alten Innos muss ich immer klein beigeben, Kohle beim Gebet abdrücken lohnt sich nämlich. Ab 50 Gold wird's interessant, Bonus-Lebenspunkte oder -Stärke sind nicht verkehrt. Gut, dass man vorher speichern kann. Das sollte man auch grundsätzlich vorm Beten oder Spenden machen, denn die Götter sind schon mal launisch und das Ergebnis variiert.

### Im Abselts

Sauber, so viel Gegend und ich kann nur in der Nähe der Straße rumlaufen. Für lange Wald- und Wildniswanderungen hat man einfach zu wenig Kuckis auf den Knochen. Immer schön abwarten, nach den ersten Trainingsstunden und mit gescheiter Rüstung und Bewaffnung wird sich das bald ändern.

### Landerlei

Viel Wahl hab ich ja nicht, also schlag ich den Weg zum erstbesten Bauernhof ein. Schafheind-

zel Maleth hatte auch schon das Vergnügen mit den Banditen in den Bergen. Also kehrt marsch und dem Kumpel vorm Banditenlager klargemacht, dass es besser ist, Leine zu ziehen. Maleth wird über die Nachricht hocherfreut sein. Ganz in der Nähe des Bauernhofs hockt Händler Canthar faul auf einer Bank. Sein Angebot mit dem Passierschein für die Stadt Khorinis schmeckt mir gar nicht. Okay, ich muss seinen Wisch auch nicht annehmen, es gibt ja bestimmt noch andere Wege. Eine Pfanne und eine Flasche Fusel kauf ich mir trotzdem, bevor ich zum Bauernhof trabe.

Der Chef auf dem Hof heißt Lobart, für ihn soll ich Rüben ziehen. Was soll's, kann nicht schaden, mal was zu tun. Das Biogemüse abgeliefert, schau ich mir mal die Ische vom Bauern an. Die will lieber 'ne Pfanne, statt ... na ja, kann's haben. Jetzt hau ich erst mal Vorarbeiter Vino auf dem Kornfeld an. Der Name ist Programm - geb ich ihm halt den Fusel und er ist selig. Na endlich, Lobart rückt die Klamotten jetzt günstiger raus. Damit komm ich in die Stadt rein und kann auf Canthars Passierschiff gestotzt verzichten.

### Khorinis

Das fängt ja gut an, die Torwache ist neugierig wie sonst was. Was sagte Lobart noch? Ach ja, zum Schmied soll ich gehen, sauber, richtige Antwort, 25 Erfahrungspunkte mehr aufm Konto. Kaum drin, quatscht der nächste Moralwächter los, angesichts der Blechmenge, die Lothar am Leib trägt, hör ich lieber geduldig zu und stell mich brav.

### Lasst mich Brüder werden

Toll, ich darf erst ins obere Viertel zu den Paladinen, wenn ich Bürger bin. Laut Lothars Gesabbel muss ich dafür hier bei einem der Handwerksmeister in die Lehre gehen. Bevor ich mich entscheide, schau ich mich aber erst mal in Ruhe und ausgiebig um. Gibt bestimmt 'ne Menge zu tun. Sieh an, bei Andre in der Kaserne gibt's auch eine Alternative. Wenn die Diebesgilde hochgenommen wird, muss man kein Bürger sein, um die Milizklammotten anziehen zu dürfen.

## Die Handwerksmeister

### Matteo und Gritta

Matteo's Stimme bekomme ich, wenn ich ihm seine Kohle von Gritta wiederbeschaffe. Das



**WALDESLUST** Das idyllische Plätzchen lädt zum Stöbern ein. Hinter den Bäumen finden Sie einen Kurzbogen, Pfeile und einige magische Spruchrollen.



**AUF LEISEN SOHLEN** Wer schon früh die Disziplinen Schleichen und Schlösser knacken erlernt, hat keine Geldprobleme mehr beim Shopping in Khorinis.





ihm vorher geholfen habe (Ein dreister Dieb),  
so bekomme ich das Schwert für lau.

### Informationen für Garvell

Dem Schiffsbauer im Hafenviertel geht die Muffe. Für Informationen rückt er etliche Erfahrungspunkte raus. Einfach immer schön die Paladine anquatschen und fragen, warum die in Khorinis sind. Die nötigen Infos hab ich schnell beisammen.

### Billige Kartenbeschaffung

Kartenschmierfink Brahms hat ganz schön happige Preise. Da schleich ich mich lieber mal nachts ins Haus und klau die Karten aus der Truhe, gleich rechts hinter dem Eingang (Kombination: 2x links, 2x rechts, links, rechts).

## Schläger Moe

Wer noch nicht bei der Miliz ist, bekommt von Moe an der Hafenkneipe ständig eins aufs Maul. Auf wundersame Weise ist der Bastard völlig handzahn, wenn man später die Klamotten der Miliz trägt.

### Die Schatzinsel

Bei einer Paddelrunde an der Küste geh ich doch mal bei der südwestlichen Insel an Land. Auf der Westseite ist doch tatsächlich eine Höhle versteckt. Die Schatzkammer hat eine fiese Bodenfalle, die man aber überspringt, wenn man sich ganz rechts oder links hält. Die Kombination für die Truhen lautet: rechts, 2x links, 3x rechts, links.

## Geh'n wir halt zur Milizei

## Wo ist Peck?

Hab mich für 'ne Lehre bei Bosper entschieden und arbeite nun für Andres Miliz. Klar gibt's

auch andere Wege, aber mit einem muss man ja anfangen. Milzschneider Andre hat Arbeit für mich, einer der Söldner namens Peck macht bald. War ja klar, Peck treibt sich im örtlichen Puff im ersten Stock herum, statt zu arbeiten. Er will, dass ich mein Maul darüber halte, wo ich ihn getroffen habe – muss ich mir noch überlegen. Erst mal zurück zu Andre und Meldung machen. Wenn ich bei der Wahrheit bleibe, gibt's 25 Punkte extra. Dafür ist Peck mies drauf und gibt mir nur ein roetieses Schwert. Dann also doch lieber Andre belügen. Peck rückt dann ein „Edles Schwert“ raus (Stärke 30 nötig). Die Kiste kann man nachts übergeben (problemlos knacken, da stört sich keiner dran (Kombination: rechts, links, rechts, 2 links, 3x rechts)). Jetzt gönnt ich mir erst mal einen Schluck in der Hafenkneipe. Andre macht durstig.

### Kneipervisite

Kardif, der speckige Barkeeper, steckt mir was von einem Typen, der sich hinterm Fischladen aufhält und mich unbedingt sprechen will. Der Junge nennt sich Attila und entpuppt sich als echte Nervensäge, weil er mir ans Leben will. Mist, das kommt davon, dass ich vorher Rengaru an die Miliz ausgeliefert habe. Egal, muss Attila eben auch abnibbeln. Kardif wird auch noch was von mir zu hören kriegen, beim nächsten Besuch in der Kneipe entschuldigt er sich mit 50 Erfahrungspunkten.

### Ein Paket voller Kraut

Wieder in der Kaserne, hetzt mich Andre zum nächsten Fall. Ich soll das Drogenkraut aufspüren. Mortis in der Schmiede der Miliz ist die erste Infoquelle in diesem Fall. Die Spur führt in die Hafenkneipe. Kardič steckt mir, dass ein Söldner das Paket hatte. Ich schnüffeln mal ein wenig im Lagerhaus herum, der Bandit da pö-

belt mich sofort an. Kaum liegt er flach, finde ich in der Truhe dahinter das gesuchte Paket. Kehrt marsch zu Milizchef Andre.

## Der Kraut-Handel

Boss Andre will noch mehr über die Krautsache wissen, also nochmal ins Hafenviertel. Kardif ist wie immer eine gute Quelle, die mich zu Meldorf, dem Bodyguard vom Geldleihen, führt. Der schickt mich ins Bordell. Na, wenn das mal kein guter Auftrag ist! Diesmal hab ich auch genügend Gold dabei, um mich mit Nadja zu amüsieren. Die ist ihr Gold echt wert, bevor es aber ans Eingemachte geht, frag ich sie in ihrem Zimmer noch mal nach dem Kraut. Also, Borka verkauft das Zeug vor der Tür. Natürlich verpetzt ich nicht die süße Nadja, schließlich möchte man ja vielleicht noch mal ... Andre ist hocherfreut, wie ich den Fall gelöst habe.

### Probleme auf Lobarts Hof

Zur Abwechslung hat Andre mal leichte Kost für mich. Auf Lobarts Feldern mümmeln bloß einige Feldräuber umher. Sobald die Biester die Beine nach oben strecken, ist die Sache erledigt. Lobart freut sich 'n Loch in den Bauch und Andre ist zufrieden mit mir.

## Die Diebesgilde

## Diabetesesindet

Langsam wird es Zeit, den von Meersalz zerfressenen Schlüssel, den ich Attila abgenommen habe, zu benutzen. Bingo, beim Paddeln an der Hafenermauer treffe ich auf eine versteckte Tür. In dem Rattenloch von Kanalisation hält sich die Diebesgilde auf. Jesper hält dort Wache und führt mich zur Obermiezee Cassia. Ob ich der Diebesgilde beitrete, muss ich mir



noch überlegen. Anlegen kann ich mich noch nicht mit dem Gesindel, also sag ich erst mal Ja. Verpeifen kann ich die Bande ja immer noch. Und sieh einer an, Jesper weiß auch was auf Bospers gestohlenen Bogen. Für die Kiste brauch ich allerdings einen Dietrich (Kombination: 2x rechts, 2x links, rechts). Die Gilde verlangt fürs Schlüsslerknacken allerdings 300 Gold. Thorben macht's schon für 200.

## Constantinos Ring

Cassia hat einen ersten Auftrag für mich, sie will Constantinos Ring. Der Trankmischer ist echt 'ne taube Nuss. Am helllichten Tag rein geschlichen und mit 'nem Dietrich seine Truhe geknackt (Kombination: links, 2x rechts, links, rechts). Den Klunker liefere ich bei Cassia ab, jetzt bin ich Mitglied bei der Gilde. Bevor ich die Gang allerdings bei Andre verpeife, hör ich mir erst mal an, ob es noch andere lukrative Jobs gibt.

## Die Blutkeiche

Cassias zweite Aufgabe ist schon etwas aufwendiger. Die Kelche sind, bis auf eine Ausnahme, im oberen Viertel versteckt und allesamt wohl behütet. Um alle sechs Kelche zu finden, ist Taschendiebstahl Pflicht, außerdem ist ein Geschicklichkeitswert von 30 nötig.

## Fundorte der Kelche

1. Gerbrants Haus: im ersten Stock in der Truhe (Kombination: 2x rechts, links, 2x rechts, links).
2. Im Haus links von Selandriels Laden in der Truhe, der Schlüssel dafür liegt auf dem Kamin.
3. Im Haus von Lord Hagen, oben im Zimmer neben Cornelius auf dem Kaminsims
4. Im Haus von Lutero liegt ein Pfandbrief: Lehmar, der Geldsack, hat einen Blutkelch in seiner Truhe (Kombination: links, 2x rechts, links, rechts).
5. Dem Richter klau ich 'nen Schlüssel aus der Tasche und benutz dann das Schild mit den gekreuzten Schwertern. Im Geheimraum unten ist die Truhe mit dem Kelch.
6. Dem ollen Valentino nehm ich auch den Schlüssel weg. In seinem Haus ist oben eine erloschene Lampe, die sich bewegen lässt. Damit wird unten eine Geheimnis geöffnet, in der sich der letzte Kelch befindet.

## Der Verrat

Nachdem ich mir die Belohnung bei Cassia abgeholt habe, hat sie nichts mehr für mich zu tun. Wird Zeit, Andre von der Gilde zu berichten. Jetzt muss ich die Gildenmitglieder meucheln, na, die werden sich wundern. Ups, Cassia hat es faustdick hinter den Ohren, am besten lock ich die zu Mika am Osttor. Zusammen mit dessen schlagkräftiger Unterstützung lässt sich das Problem Cassia einwandfrei aus der Welt schaffen. Mal sehen, ob Andre dafür noch ein Kopfgeld springen lässt.

## Zeit für einen Ausflug

### Bauer in Not

Am Markt erzählt man sich ständig was von Banditen, also erkunde ich mal die Gegend und lande dabei auf Akils Bauernhof. Bauersfrau Kati ist in Sorge um ihren Macker Akil, der von Banditen bedroht wird. Der Knecht auf dem Feld, Randolph, sichert mir zu, im Kampf zu helfen. Das reicht aber alles noch nicht. Die Jungs sind einfach zu gut. Aber Moment, am Osttor bot sich doch Mika an. Nix wie hin, die zehn Öcken berasp und sich kriegien die Banditos mächtig eins auf den Hintern. Da Bauern ohnehin knapp bei Kasse sind, frag ich erst gar nicht nach Gold. Gut so, denn das bringt 20 Punkte zusätzlich aufs Erfahrungskonto. Wer flink ist, schnappt sich im Gemetzel die Sachen der Leichen, bevor es die Bauern tun.

### Leere den Krug in einem Zug

Nach dem Kampf mit den Banditen plaudere ich noch ein wenig mit Knecht Randolph. Er erzählt was übers Wettlaufen in der Kneipe „Zur toten Harpie“, bei dem ein gewisser Rukhar tricksen soll. Betrüger kann ich nicht leiden, also biete ich an, Rukhar aufzulaufen zu lassen. In der Kneipe finde ich im oberen Stokwerk Wasserflaschen, eine davon müsste ich in Rukhars Truhe schmuggeln. Bloß wie da rankommen? Ich nehm mir in der Kneipe ein Zimmer (der Schlüssel passt übrigens für beide Zimmer) und penne bis Mitternacht. Rukhar steht jetzt nicht mehr vor seiner Truhe und schon wandert das Wasser hinein. Jetzt schlag ich ihm 'ne Wette vor und setze die vollen 100 Gold. Randolph pump ich die zehn Gold Mindesteinsatz und dann wackle ich mit ihm zum Bierstemmen. Die Jungs hau'n sich jetzt ordentlich eins hinter die Binde und ich darf nicht dabei sein. Mist, muss ich mich eben zwei Tage lang in der Gegend herumtreiben. Erst wenn Wirt Orlan nicht mehr vor der Kneipe steht, ist die Sauferei vorbei.

### Bruderzweist

Als ich wieder mal Randolph auf Akils Hof besuche, rede ich mit den Knechten Egill und Ennum auf dem Feld. Die beiden haben einen an der Waffel, erst muss ich ihre Beschimpfungen hin und her tragen und dann hau'n die sich die Schädel ein. Immerhin bringt das 50 Erfahrungspunkte.

## Khorinis, das obere Viertel

### Der Gärtner

Langsam fühl ich mich fit genug, um meiner Hauptaufgabe nachzugehen. Also ab ins Viertel der gut Betuchten in Khorinis. Dort arbeitet in der Nähe des Rathauses ein Gärtner. Jetzt zählt schon die Mitgliedschaft in der Diebesgilde aus. Steckt er mir doch, dass die reichen Wohnhäuser Geheimräume haben, die

mit Schaltern geöffnet werden. Das verspricht doch fette Beute.

### Lord Hagen

Endlich habe ich meine Audienz bei dem Paladiboss. Brav erzähle ich, was Xardas mir aufgetragen hat. Der Anfänger der Blechheins, Lord Hagen, riskiert 'ne dicke Lippe und will das Auge Innos erst rausrechnen, wenn ich ihm einen Beinsack für die Drachenexistenz bringe – war ja klar.

## Kapitel 2 - Rückkehr in die Kolonie

### Vorbereitung zur Reise

Ich soll also ins Minental und Garond in der Burg des Alten Lagers aufsuchen. Immer eins nach dem anderen. Dort soll es von Orks nur so wimmeln, da werd ich erst noch ein wenig trainieren müssen. Händler Fernando will auch noch wissen, wie es um das Erz in der Mine steht. Zum Lohn gibt's einen magischen Ring. Der Heiler Vratas hat nun auch noch einen Job, das wird gleich mit erledigt. So kommt man auch mal zu den Pfaffen im Kloster. Zielperson Isgaroth hängt in dem Schrein vorm Kloster ab.

### Dragonis Armbrust

Beim Herumwandern treff ich den Jäger und Lehrer Dragomir. Der macht aber auch nichts umsonst. Erst will er seine Armbrust wiederhaben. Der seltsame Steinkreis, an dem er sie verloren hat, ist auf der Übersichts Karte eingezeichnet – das ist der einfache Teil. Der direkte Weg dorthin ist allerdings gespickt mit Wargen und Skeletten, also nichts für Anfänger. Wenigstens lassen sich die Truhen bei Dragomir problemlos öffnen.

Die rechte: rechts, 2x links, rechts, 2x links, rechts. Die linke: links, rechts, links, rechts

### Grimbald

Bei dem vielen Gelatsche im Norden lassen sich jede Menge Scavenger, Lurker und Hühner schlachten. Da kommt bei dem großen See der Jagdlehrer gerade recht. Die paar Snapper sind leicht geplättet. Grimbald lehrt einige Jagddisziplinen: Crawlerplatten und Zangen rausnehmen, Klauen hacken sowie das Ziehen von Blatfliegenfüßchen und -staeheln. Jede Disziplin hat ihren stolzen Preis von fünf Lempunkten.

### Beweise

Mitterweile hab ich Stufe 10 erreicht, also wage ich mich in den Minenpass vor. Super, die Wachen am Eingang stecken mir, dass dort überall Orks lauern. Mit denen lass ich mich aber nicht ein, sondern nehm im Hohlweg 'ne Abkürzung auf der linken Seite. Die führt über 'ne Steinbrücke und in einen alten Stollen. Auf der anderen Seite halt ich mich gleich wieder links. Den Weg kenn ich nur zu gut. Er führt



**BAUERNSEPP** Achten Sie beim Kampf auf Akils Hof auf die Bauern, die eine oft in die Quere laufen.



**VERSTECKTESPIEL** Geheimsschalter werden nicht mehr hervorgehoben, Sie müssen schon gut hinschauen.



**KNEIPENSUFF** Holen Sie sich eine Wasserflasche und tauschen Sie den Wacholder in der Truhe aus.



ins Alte Lager. Auf dem Weg dahin lauert rechts ein Drachensnapper. Unten im Tal treffe ich auf Jergan, der mich mit einer Nachricht für Oric ausstattet. Gut, dass ich ihn angequatscht habe, er gibt mir den Tipp, den Fluss zu nutzen, um in die Burg zu gelangen. Also schwimm ich bis zur Brücke und arbeite mich vorsichtig an die Mauer heran. Im Schweinsgallopp und mit Ork-Gesocks an den Fersen erreiche ich die hölzerne Belagerungsmaschine auf der Rückseite. Nix wie hochgeklütert an dem Ding und rein in die Burg.

#### Schlürfer und Erz

Oric befindet sich im ersten Stock des Ritterhauses in der Burg. Die Nachricht über den Tod seines Bruders bringt 75 Erfahrungspunkte.

Nahkampf, Einhandwaffe	
Steinbrecher	Sch. 35, St. 25, Wert 300
Nahkampf, Zweihandwaffe	
Leichter Zweihänder	Sch. 32, St. 30, Wert 220
Fernkampf, Bogen	
Jagdbogen	Sch. 30, Gesch. 30, Wert 250
Falkenrot, Armbrust	
Leichte Armbrust	Sch. 40, Gesch. 25, Wert 300

#### Fleisch

Beim Gespräch mit den Rittern kommt mir der Name Engor zu Ohren, der Probleme mit den Rationen zu haben scheint. Als ich ihn treffe, biete ich ihm an, Fleisch zu besorgen. Viel wichtiger für mich ist aber, dass Engor eine schwere Milzrüstung für mich hat. Gut, 2.500 Gold ist 'ne Menge Holz, angesichts der Viecher hier im Tal aber eine notwendige Investition.

#### Die Befreiung von Gorn

Der Burgrundgang bringt ja schöne Neuigkeiten zutage: Milten erzählt mir, dass Gorn im Kerker fest sitzt. Garond lässt ihn für 1.000 Goldstücke frei, der spinnst ja komplett. Milten steuert aber schon mal 250 Gold dazu. Vielleicht gibt Diego ja auch was in den Pott.

#### Die Suche nach den Schlürfern

Zunächst watschelt ich in Richtung Alte Mine. Im Stollen treffe ich auf Grimes. Der steckt mir, dass Marcos sich der Burg von Westen her nähern wollte. Auf dem Weg dahin kommen mir Banditen in die Quere. Marcos finde ich in der Höhle bei Cavalorns Lager (Gothic 1) westlich vom Alten Lager. Die Orks kann ich alle umgehen, lediglich Wölfe, Snapper und Warane schnetzle ich nieder. Silvestro liegt leider nur noch als gammelfeinder Leichnam in der Mine, Mine-

crawler haben die Jungs dort niedergemacht. Bei Silvestro finde ich aber eine Notiz.

#### Snapperjagd

Bei der südwestlichen Mine treffe ich auf Fa-jeth, für den soll ich die Snapper rund ums Lager erledigen. Bevor ich mich aufmache, quassle ich Bilgot an. Wenn ich ihn aus dem Tal bringe, gibt er mir wertvolle Infos über die Snapper, also willige ich ein. Seinen Kumpel Olav, den er vermisst, habe ich übrigens in der Wolfshöhle südlich des Alten Lagers im Felsental gefunden. Auch mit Tengorn lohnt sich ein Flausch, er gibt mir einen Ring für seinen Kumpel Udar in der Burg mit. Jergon weiß, in welche Richtung Diego losgezogen ist. Zusammen mit Bilgot zieh ich nun los, um Diego zu finden. Den Rudelführer der Snapper machen wir auf dem Weg zum alten Wachturm kalt. Die Krallen dürften Händler Luterio in Khorinis interessieren.

Diego finde ich in einem Talkessel, ziemlich genau nördlich von der südwestlichen Mine. Auf das Thema Gorn angesprochen, gibt mir der alte Knabe 300 Gold dazu, mit meiner eigenen Kasse dürfte das reichen, um für Gorn bei Garond zu bürgen.

#### Bilgots Flucht

Bilgot aus dem Tal zu schaffen, ist nicht leicht, da er sich oft selbstständig macht und auch die starken Orks angreift. Wer noch zu schwach für Orks ist, schleicht sich mit dem Knaben durch den Wald östlich vom Alten Lager, an den Orks vorbei.

#### Bericht in der Burg

Jetzt, wo ich alle Schürfergruppen abgeklappert und auch Bilgot am Talaustrag abgeleitet habe, wird es Zeit, Garond aufzusuchen, um das Schreiben für Lord Hagen zu erhalten. Ich geb die 1.000 Gold zwar nur ungern an Garond, aber mein Kumpel Gorn soll nicht länger im Knast bleiben.

### Kapitel 3 - Das Auge Innos

#### Ärger am Start

Kurz vor dem Tor zum Minenpass lungert so ein Schwarzkittel-Magier run. Sobald der quälend am Boden liegt, treffe ich hinter dem Tor auf Lester. Xardas will mich unbedingt sehen, also nix wie hin. Nach dem Gespräch mach ich mich auf zu Lord Hagen.

#### Der Weg nach Khorinis

Weitere Schwarzkapuzen lauern mir auf, ist ganz schön heftig. Bei Bauer Lobart lege ich eine Pause ein, der macht sich Sorgen um seine kranke Frau. Vratras soll ein Heilmittel für sie haben.

#### Alte Gerichte und Bekannte

Bevor ich zu Hagen gehe, berichte ich Fernando im oberen Viertel von der Erzsache und er-

halte meine Belohnung. Die Kralle des Snapper-Rudelführers aus dem Minental liefere ich bei Luterio ab. Zeit, Lord Hagen Garonds Bericht abzugeben. Der nächste Auftrag lautet, die Statue aus dem Kloster zu holen. Diego will, dass ich ihm sein Gold aus dem Minental hole, das am ehemaligen Austauschplatz liegen soll. Für diesen Auftrag will ich mich aber erst mal verbessern, um mit den Orks fertig zu werden.

Beim Besuch der Milzschmiede gibt mir Peck eine neue Waffe (Rubinschwert) für lau. Die kann ich jetzt gut gebrauchen.

#### Bennet sitzt im Knast

Beim Besuch im Hafenviertel erzählt mir Larre, dass Schmied Bennet verhaftet worden ist. Mal hören, was da vorgefallen ist. Bennet bezeugt mir, dass er unschuldig ist und dass Lord Hagen die Untersuchung führt. Der Zeuge, um den es sich handelt, ist Cornelius, der Sekretär des Stathalters. Der Typ will 2.000 Gold von mir, um seine Aussage zu widerrufen. Das ist entschieden zu teuer, also geb ich ihm eins für die Mühe. Als ich ihn durchsuche, finde ich ein Tagebuch, sehr schön. Mithilfe der Rolle „Vergessen“ lösche ich sein Gedächtnis an meine Tracht Prügel. Lord Hagen wird an dem Tagebuch sicher interessiert sein. Nachdem der Fall geklärt ist, schlägt er mich zum Ritter im Dienste Innos. Als Paladin kann ich jetzt bei Harad, dem Schmied, eine Erzkinge kaufen. Ich muss mich aber zwischen dem Einhänder und dem Zweihänder entscheiden. Einhänder Schaden: 50 Benötigte Stärke: 40 Zweihänder Schaden: 60 Benötigte Stärke: 40

#### Orkpräsenz

Auf der Straße in Richtung Akils Hof haut mich so ein Ork-Kriegsherr an. Nach dem Gerede gibt's erst mal Kloppe. Das Gespräch macht mich jedoch stutzig, da sollte ich Lord Hagen Bericht erstatten. Prompt schickt der mich los, die ganze Insel nach solchen Orktruppen zu durchsuchen. Der Hinweis auf den Oberst ist gut, da fällt mir doch glatt die Banditenhöhle ein, die im Wald hinter dem Südtor zu finden ist. Bingo, als die Orkierchen am Boden liegen, fällt mir deren Kriegskarte in die Hände. Die roten Symbole darauf machen die Sache leicht, alle Trupps zu finden. Hagen freut sich wie ein Marzipanschweinchen über meinen Erfolg.

#### Schadfliebe

Als ich wieder mal bei Akil vorbeischaue, berichtet er von dreisten Schadflieben, die in einer nahe gelegenen Waldhöhle hausen sollen. Das seh ich mir besser mal an. Die Halunken finde ich westlich von Akils Bauernhof. In der Höhle find ich unter anderem einen seltsam aussehenden Fisch, der eine Nachricht enthält. Damit kann ich endlich den Hehler in der Stadt entlarven, es ist der Fischhändler. Damit wäre ein weiteres Problem gelöst.



**ÜBERHOLSPUR** Statt auf dem Hauptweg den Orks in die Hände zu laufen, kürzen Sie hier einfach ab.



**KLETTERTPARTIE** Schleicht Sie an der Mauer entlang und klettern Sie über die Ramme in die Burg.



**FUNDSACHE** Kaum erkennbar ist der Zugang zur Schatzhöhle auf der Insel vor Khorinis.

### Das Auge Innos

Zeit, mal wieder bei Lord Hagen vorbeizuschauen. Er schickt mich mit einer Botschaft zum Kloster. Pfaffenchef Pyrokar soll mir das Auge geben. Kaum bin ich da, faselt mir der Knich vor, dass das Auge von Pedro gestohlen wurde. Wäre ja auch zu schön gewesen, wenn hier mal was reibungslos klappen würde. Darüber hinaus bin ich auch noch besessen, das haben mir die Schwarzkapuzen vermerkt. Pyrokar kann mir allerdings für 300 Gold einen Heiltrank verkaufen. Damit sollte ich sparsam umgehen.

Bevor ich loszocke, haut mich Kuttenbruder Ulthar wegen der Innos-Schreine an – ich möge doch die verunreinigten Schreine mit dem Wässerchen Innos besprenkeln. Bleibt mir nix übrig, als noch mal die gesamte Welt abzusaltchen. Gut, dass ich Brahims Karte mit den Standorten der Schreine habe.

Bruder Opolos ist immer an Neuigkeiten interessiert und rückt für jede Info 150 Erfahrungspunkte raus.

Vor dem Kloster lauer ich noch mal Jorgen an, er hat die Novizen gesehen, die Pedro verfolgten. Die Irren sind ins Wasser gehüpft, also paddle ich mal hinterher.

Als ich das Wasser wieder verlassen kann, treffe ich unten an der Serpentine einen Landstreicher, das nächste Info-Häppchen für mich parat hat.

### Die Suche nach dem Auge

Die Spur von Pedro führt nach Norden zum Steinkreis, bei dem Dragomirs Armbrust gelegen hat. Dort hängt jetzt eine Horde Suchender bei einem Ritual ab. Die Kapuzenmäntel niedergeschmetzelt und mit dem kaputten Auge Innos ab zu Bennet, dem Schmied bei Onars Bauernhof. Der Junge hat's drauf und repariert das Artefakt im Handumdrehen. Ich schau mir derweil mal die Gegend rund um Onars Hof an.

## Rund um Onars Bauernhof

### Der hungrige Jäger

In einem Seitental stoße ich auf den Jäger Grom. Sobald ich ihm Milch, Brot und Schinken gebracht habe, ist er bereit, mir was beizubringen. Für je fünf Lernpunkte lehrt er einige laeddisziolen.

### Sekobs Heus- und Hofprobleme

Auf dem Weg zum Großbauer schau ich mal wieder bei Sekobs Hof rein, dort haben sich die Kapuzenträger niedergelassen. Die haben dort nix verloren, also knöpft ich mir die Brüder vor. Sekob ist dankbar und lässt klingende Münzen klumpen.

Sein Sohn Till hat Ärger mit dem Arbeiter Bronko. Der faule Hund muss nur vermöbelt werden, dann geht er wieder brav seiner Feldarbeit nach.

Schafhirte Balthasar hat Stunk mit Bengar, da gibt's also wieder was zu schlachten für mich. Damit Bengar mitspielt, muss ich nach dem Gespräch mit ihm meinen alten Kumpel Wolf vom Hof des Großbauern wegholen. Wolf ist ohnehin von Langeweile geplagt und dankbar für den Auftrag.

### Feldräuberjagd

Söldner Fester in der Nähe des Großbauers will ein Feldräuberstern ausmerzen, da mach ich doch glatt mit, ist schließlich ein einfacher Job.

### Die Vereinigung der Drei

Mit dem reparierten Auge Innos mach ich mich auf den Weg zu Vatrax. Er will das Auge einem Ritual unterziehen, ich soll daher Pyrokar und Xardas zum Steinkreis bestellen. Pyrokar zickt etwas rum, für ihn muss ich erst noch eine Extrawurst erledigen. Die Sache mit dem Buch ist aber schnell mit Xardas geklärt. Schließlich willigt der Klosterbruder auch ein. Ich soll mich mit allen dreien beim Steinkreis treffen. Nach dem Ritual bin ich reif für die Drachen, vor der Reise deck ich mich aber noch mal mit Tränken und Zutaten in Khorinis ein, auf keinen Fall darf ich Laborflaschen vergessen, um das Auge nach jedem Drachenkampf wieder aufladen zu können.

## Kapitel 4 - Drachenjagd

### Drachenjäger

Am Pass ist schon richtig was los, jeder Drachenjäger hat ein Infohäppchen für mich parat. Hokum weiß sogar etwas mehr, allerdings wird der erst nach etwas Alkohol und Wacholder so richtig redselig.

Kollege Biff kann für 100 Gold augeheuert werden, das ist angesichts der Monsterdichte im Tal wirklich keine schlechte Idee.

### Burgvisite

Vor der Drachenjagd schau ich erst mal in der Burg vorbei. Paladin Keroloth ist bekaut worden. Seinen Goldbeutel find ich gleich gegenüber, rechts von Jan auf dem Boden.

Ritter Udar vermisst seinen Kumpel Sengrath, der liegt ziemlich genau südlich der Burg am Orkzaun. Dort lauern allerdings Horden von Orks herum. Biff ist da eine echte Hilfe. Drachenjäger Jan hat keine Arbeiterlaubnis zum Schmieden, da muss ich Garond mal ins Gewissen reden.

Feros, der Depp, hat sein Schwert verloren. Na gut, bieh ich ihm seine wahre Hilfe an. Vielleicht findet ich seine Waffe ja.

Paladin Oric möchte, dass ich den Schamanen Hosh-Pak erledige. Der Felsen, auf dem er sich aufruft, ist genau nördlich der Burg. An der Stelle finde ich auch das Schwert für Feros.

Gerold schiebt mächtig Kohldampf, da ich ohnehin genug Fresszeug mit mir rumschleppe, geb ich ihm gern etwas ab. Der Feigling will aber dabei nicht gesehen werden, also muss ich bis Mitternacht warten. Neun Stücke gebratenes Fleisch schiebt er sich zwischen die Kiemen, dann ist er endlich satt und gibt mir außer 350 Erfahrungspunkten auch noch 450 Gold.

### Der Drachdrache Pedrakhan

Jetzt geht die Suche nach den Drachenviehchern los. Als erstes stiefel ich mal nach Südosten, wo die alte Festungsruine steht. Auf dem Weg dorthin lagern am Hang Gestath und Gorn. Gestath bringt einem bei, wie man Drachen ausweidet, und gibt den Hinweis, dass Wolf Crawlerrüstungen herstellt (zehn Crawlerplatten nötig). Gorn bietet sich als Begleiter an. Angesichts der Echsennorden und Steingolems nehme ich natürlich jede Hilfe an. Zum Drachen Pedrakhan muss ich allerdings alleine. Gorn geht da nicht mit. Noch schnell überprüft, ob ich auch das Auge Innos trage, und schon trete ich dem ersten Rußhüter gegenüber. Cool, war ja gar nicht so schwer. Jetzt nur nicht übermüdet werden, den Drachen ausweiden und dann zurück in die Burg. Im Magiergebäude kann ich das Auge wieder aufladen und bei Garond meine Lorbeeren ernten.

### Der Eisdrache Finkregh

Als Nächstes mach mich auf die Suche nach Sylvio, der angeblich im vereisten Gebiet nach 'nem Drachen sucht. In der Richtung zum ehe-

## Paladins Lieblingsspielzeug

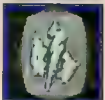
Gegen Ende des Spiels müssen Sie sich immer stärkeren Monsternorden stellen. Welche Waffe man bevorzugt, ist letztendlich Geschmackssache. Als Paladin greifen Sie auf einige effektive Runen zurück.



**HEILIGER PFEIL**  
Orks aller Art fallen nach zwei bis drei Treffern um wie die Fliegen. Das Gleiche gilt für Echsennwesen. Ein Muss für jeden Paladin.



**BÖSES VERTREIBEN/  
ZERSTÖREN**  
Gegen Untote sind diese Runensprüche genial. Selbst die starken Schattenkrieger geben nach drei Treffern klein bei und zerbröckeln zu Staub. Auch Dämonen können diesem Zauber nichts entgegensetzen. Achten Sie aber darauf, immer genügend Manaflaschen im Gepäck zu haben.



**PUTZDIENST** Im späteren Spielverlauf müssen Sie für das Kloster sieben verunreinigte Schreine mit heiligtem Wasser besprenkeln, um sie reinzuwaschen. Unsere Karte nimmt Ihnen die lästige Sucharbeit ab.





kammer hat übrigens die Kombination links, 2x rechts, 2x links, rechts.

## Echsenhöhlen

Noch mehr Gegnerhorden, Echsenwespen und Suchende machen einem das Leben schwer. Und am Ende auch noch ein Drache, gestatten, Feodaron. Der lässt sich aber nach bekannter Manier meucheln. Tip, und nun? Da steht man dumm am Abgrund und kommt nicht weiter. Die Lösung lautet Fernwaffe ziehen und auf die beiden Schalter feuern, die sich an den Türmen gegenüber befinden. Schon fährt eine Zugbrücke heraus.

## Dem Ende entgegen

Krackig wird's beim Schattenlord, der sich mit Runenmagie (Böses vertreiben) aber leicht besiegen lässt. In seinen Überresten finden sich weitere Runen für die Untotenbekämpfung und ein Schlüssel.

## Kammerspiel

Das Gewölbe mündet in einer runden Kammer mit vier Treppen und je einer Holztür links und rechts. Der rechte Ausgang führt zum Schlüsselmeister. Der muss zwangsweise seinen Schlüssel hergeben. Damit lassen sich die beiden Türen in der runden Kammer öffnen. Mit Hilfe der Schalter setzt man die Zahnräder in Gang, um die Gitter oben und unten im Gewölbe zu heben bzw. zu senken. Wenn der obere Durchgang offen ist, ist der untere versperrt und umgekehrt. Hinter jedem Gitter liegt eine Endkammer mit verschiedenen Schaltern.

Schalterkombination im Gang hinter dem Schlüsselmeister: Mitte, links, rechts. Anschließend den Säulenschalter aktivieren.

Im Gang hinter den Zombies: Mitte, rechts, links. Anschließend den Säulenschalter aktivieren.

In den unteren Gängen ist keine Kombination nötig.

Sind alle vier Säulenschalter gedrückt, geht's in der zentralen Kammer weiter. Dort sind jetzt vier Druckschalter an Säulensäulen erschienen. Damit wird die große Tür geöffnet.

## Halle des Schwarzmagiers

Schnurstracks in die Halle zu stiefeln, ist glatter Selbstmord. Erst mal werden alle Suchenden nacheinander auseinander genommen. In den vier Seitenkammern findet sich noch allerlei nützlicher Krempel (Tränke, Schriftrollen usw.). Frisch gestärkt an den Schwarzmagier herangetreten, faselt er das Ende der Welt herbei. Im Anschluss saugt er erst mal alles Mana weg und auch noch Lebensenergie. Taktischer Rückzug ist da angesagt. Aus großer Entfer-

## Drachenkampf

Alle Drachen gehen nach dem gleichen Muster vor: Greift man sie frontal an, kicken sie einen weg. Dem Nahkampf versuchen sie immer durch kurze Seitwärtsflüge zu entkommen. Daher gilt:

Am besten von der Seite und mit 'nem Geschwindigkeitstrank Intus auf das Schuppentier drauf. Versucht das Vieh auszuweichen, läuft man in die gleiche Richtung und greift sofort wieder an. Wird das Lebenspunktlebende sehr knapp, einfach schnell im Zickzack weglaufen, die Dragos sind faul und folgen einem kaum. Frisch gestärkt startet man dann die nächste Attacke. Die Kämpfe gegen die Drachen sind nicht wirklich schwer, erfordern nur eine Portion Geduld.



nung lässt er sich bestens mit der Runenmagie „Böses vernichten“ ins Jenseits befördern. Bei seinen Überresten findet man eine Beschwörungsformel. Andächtig kniet man sich vor der großen Metalltür hin und spricht die Formel – Sesam öffne dich, oder wie es bei Gothic heißt: KHADOSH EMEM KADAR.

## Der Drachenmeister

Der finstere Oberboss tritt in abgemagerter Form eines untoten Drachen auf. Nach dem üblichen „Ich werde die Welt beherrschen“

geht's zur Sache. Der Unhold kann auch nicht viel mehr als seine Kollegen im Minimal. Ich bleib dicht an ihm dran und verpass ihm laufend Seitwärtsstöße mit dem geweihten Zweihänder. Wer zu nahe am Rand der Halle entlangmarschiert, bekommt Probleme, da aus den vergifteten Gängen untote Orks hervorkommen. Also immer schön in der Mitte bleiben. Auf dem Rückweg zur Ankerstelle sammeln sich noch meine Kumpels ein. Was auf dem Schiff passiert, muss jeder selbst rausfinden.

STEFAN WEISS



**KRIEGSLIST** Schalten Sie zuerst den Oberst der Orks aus (markierte Stelle). Dann fällt Ihnen diese Karte in die Hand, auf der alle Orkgruppen verzeichnet sind.



**SESAM ...** Wer im Keller des Klosters eifrig alle Gegenstände an der Wand abklappert, findet schließlich den Hebel, um die geheime Krypta freizulegen.



# Age of Mythology

A

## Mission 13:

1. Schicken Sie die Soldaten vor dem Stadttor zu der Stelle, an der Ihre Helden gefallen sind. Neben dem Tempel befinden sich drei Reliquien.
2. Befehlen Sie dem Pharo, die Reliquien in den Tempel zu stellen. Bauen Sie nun Soldaten, bis die Ressourcen sich dem Ende zuneigen – benutzen Sie dafür alle drei Kasernen. Produzieren Sie zusätzlich Sagen-Einheiten, da der Gegner keine Helden in die Schlacht schickt.
3. Halben Sie Ihre Helden zum Leben erweckt, jagen Sie dem Wagen zum Leben und beseitigen die Wachen. Während des Kampfes schicken Sie den Zentauren zum Wagen, um das Gefährt so früh wie möglich zu stoppen.
4. Nun müssen Sie ständig neue Einheiten nachziehen, um den Wagen zu schützen. Die schnellste Fluchtroute führt über den

Bergpfad. Kurz vor den Stadttoren lauern Gegner im Hinterhalt.

5. Der Gegner schickt regelmäßig Kamelreiter, Infanterie und Sagen-Einheiten, die aus der südlichen Basis anrücken.

## Mission 14:

1. Zu Beginn dezimieren Sie das feindliche Lager. Ziehen Sie sich aber zurück, sobald Sie die Wachtürme zerstört haben. Der Gegner rückt mit mehreren Kriegselefanten an, welche Ihnen zum Verhängnis werden können. Suchen Sie stattdessen Schutz zwischen den Zitadellen und bauen Sie sich eine Armee auf.
2. Wenn Sie dieses Tor angreifen, erhalten Sie Unterstützung von drei weiteren Kavernen. Reißen Sie das Tor ein.
3. Vernichten Sie die Festung, um die gegnerischen Truppen wegzulocken. Lassen Sie Ihre Einheiten in der Basis wüten.

4. Haben Sie die Festung zerstört und die nachrückenden Feinde erledigt, wartet am Fluss ein Transportboot auf Sie. Lassen Sie Ihre Helden einsteigen. Schleichen Sie aber durch das befreundete Dorf, um den Kontakt mit der gegnerischen Armee zu vermeiden.
5. Fahren Sie zum nördlichen Hafen, um Ihre Flotte zu vergrößern. Auf dem Hügel hinter dem Hafen sind vier Reliquien versteckt. Fahren Sie zum Gefängnis und nehmen Sie die feindlichen Schiffe unter Beschuss.
6. Befreien Sie Arkantos und seine Mitgefangenen.

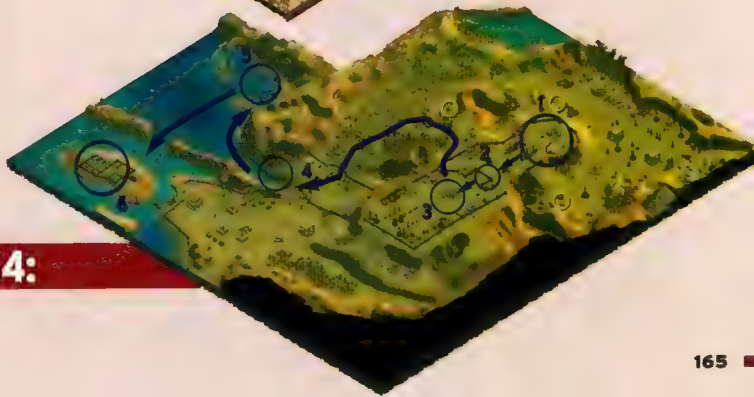
## Mission 15:

1. Fahren Sie mit dem Schiff nach Südwesten zum Hafen. Unterwegs lauern Ihnen ein paar gegnerische Schiffe auf.
2. Während Sie Ihre Basis aufbauen, werden Sie regelmäßig von der Basis im Norden



## LEGENDE:

- An dieser Stelle befinden sich Reliquien, deren Boni Ihnen oft den entscheidenden Vorteil bringen
- Goldminen sind mit einem gelben Kreis eingezeichnet.
- Blaue Kreise und Pfeile symbolisieren Aktionen die Sie durchführen sollen.
- Gegnerische Positionen, sowie die Bewegungen des feindlichen Heers sind rot eingezeichnet
- Dieses Kreuz stellt den Punkt dar, an dem Sie starten.



## Mission 14:

und fast zeitgleich vom Strand aus angegriffen. Stellen Sie Ihre Einheiten zentral auf.

3. Bauen Sie sich eine Armee auf und marschieren Sie in der nördlichen Basis ein, um die Angriffe vom Festland zu stoppen.
4. Jetzt zerstören Sie noch den Leuchtturm und es werden auch keine Transportschiffe mehr an Ihrem Strand landen. In aller Ruhe können Sie nun Ihre Armee verstärken und einen Angriffstrupp zusammenstellen.
5. Landen Sie Ihre Truppen und legen Sie die Feindbasis in Schutt und Asche. Sollten Sie im Laufe der Zeit alle Einheiten verlieren, können Sie in Ruhe Nachschub bauen.
6. Sobald Sie den Wagon gefunden haben, eskortieren Sie die wertvolle Fracht zum Sudausgang der Basis.

**Mission 16:**

Zu Beginn der Mission muss Arkantos einige Prüfungen bestehen. Die Aufgaben sind sehr

leicht, da Sie lediglich einige Gegner besiegen müssen. Die Statuen am Tempel feuern Blitze auf Ihre Gegner und bei der nächsten Station werden Sie von dem kompletten Heldentrupp unterstützt. In der Unterwelt schaffen Sie die Felsbrocken, die den Durchgang blockieren, aus dem Weg.

1. Steuern Sie zunächst die Piratenschiffe in nordwestliche Richtung. Bei dem Gefecht mit der Flotte des Feindes erhalten Sie die Unterstützung von drei Kraken. Sobald der Weg zur Küste sicher ist, laden Sie Ihre Helden in die Transporter und setzen Ihre Einheiten über. Beachten Sie, dass sich auch in den anderen Transportschiffen Einheiten befinden.
2. Bauen Sie schnell eine Basis auf. Der Feind ist in der Überzahl und greift mit Katapult-Unterstützung an. Achten Sie auch darauf, dass keine feindliche Einheit zu nahe an Ihre Gebäude kommt, sonst wird der Gegner

ein Erdbeben auf Ihre Stadt loslassen.

3. Stellen Sie nun eine schlagkräftige Armee auf die Beine und teilen Sie diese in zwei Gruppen. Die schwächere der beiden Gruppen attackiert das Tor am Flussufer.
4. Die starke Gruppe steigt in die Boote und landet am Hafen neben dem Wasserfall. Warten Sie jedoch ab, bis die schwächere Gruppe die Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat. Nun schicken Sie ein paar Kampfschiffe vor, um das Feuer der Wachtürme von den Transportern abzulenken.
5. Greifen Sie das Weltwunder an – mit allem, was Sie haben. Auch Ihr Widersacher, der Zyklop, wird Ihnen Angriff unterstützen. Setzen Sie an dieser Stelle das Erdbeben ein.

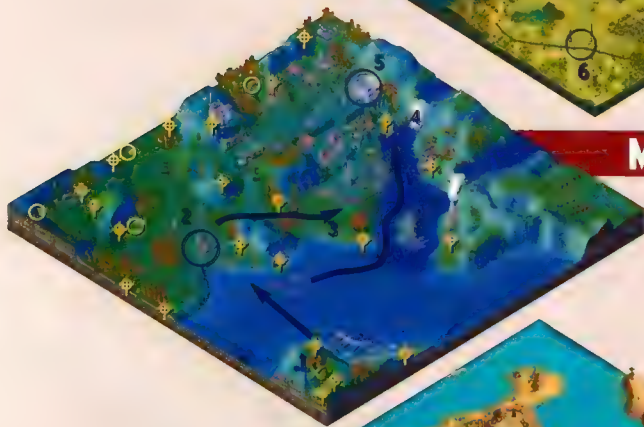
**Mission 17:**

1. Schicken Sie die Truppe ins Dorf und klapern Sie alle Gebäude ab. Erkunden Sie das

## Mission 15:



## Mission 16:



**LEGENDE:**

- ✦ An dieser Stelle befinden sich Reiquen, deren Boni Typen oft den entscheidenden Vorteil bringen
- ☉ Goldminen sind mit einem gelben Kreis eingezeichnet.
- ➡ Blaue Kreise und Pfeile symbolisieren Aktionen die Sie durchführen sollen
- ➡ Gegnerische Positionen, sowie die Bewegungen des feindlichen Heers sind rot eingezeichnet.
- ✕ Dieses Kreuz stellt den Punkt dar, an dem Sie starten.

## Mission 17:





Gebiet rund ums Dorf, da sich an einigen Stellen noch Feinde verstecken. Ist das Gebiet gesichert, beginnen Sie mit dem Basisaufbau. Es sind genügend Rohstoffe vorhanden und das Lager lässt sich leicht verteidigen.

2. Das ist der einzige Punkt, an dem gegnerische Truppen an Land gehen: Stellen Sie hier Ihre komplette Streitmacht auf, um die Eindringlinge abzufangen. Diese Position eignet sich auch sehr gut für den Bau einer Festung und mehrerer Wachtürme.
3. Sobald Ihre Einheiten fertig für die Schlacht sind, transportieren Sie 20 Einheiten zum westlichen Strand. Für den Transport eignet sich der Leviathan aufgrund seiner vielen Trefferpunkte besonders gut. Als Begleitschutz schicken Sie einige Schiffe mit. Am Strand werden Geisterschiffe erscheinen und Sie unter Beschuss nehmen. Beilen Sie sich mit dem Abladen der Einheiten.

4. Bringen Sie Amanra zu diesem Platz und vernichten Sie jeden Widerstand, um den Sieg davonzutragen.

#### Mission 18:

1. Zuerst bauen Sie wieder die Basis auf. Fangen Sie schon früh damit an, jede Menge Einheiten zu bauen, damit Sie Ihr Lager verteidigen können.
2. Zerstören Sie die alten Tempel, was gleich zwei Effekte hat: Ihre Basis wird nicht mehr von Mumien attackiert und Sie erhalten pro zerstörten Tempel 1.500 Gold-einheiten.
3. Die größte Sorge auf dieser Karte ist der fehlende Holzbestand. Hier empfiehlt es sich, mit einem Trupp, bestehend aus einem Wagen der Wikinger und fünf Arbeitern, die mageren Holzvorkommen abzuern.
4. Der Feind greift häufig und mit schlagkräftigen Truppen an. Bereits ab der fünften Welle besteht der Angriffstrupp aus mehreren Kriegselefanten, Belagerungswaffen und Sagen-Einheiten. Bauen Sie – sobald möglich – Elefanten, weil Sie andernfalls keine Möglichkeit haben, die anrückenden Feinde zu stoppen.

5. Wenn Ihre Verteidigung steht, sammeln Sie Truppen für einen Gegenangriff. Machen Sie die kleine Basis im Nordosten dem Erdboden gleich. Starten Sie den Angriff am besten nach einem Angriff der gegnerischen Armee, damit Ihre Basis nicht überannt wird, wenn Ihre Hauptstreitkräfte außer Reichweite sind.

6. Als Nächstes ist die Hauptbasis an der Reihe. Dort stehen viele Türme und jede Menge Feinde. Hier werden Sie mehrere Wellen brauchen, um die Basis komplett zu zerstören.
7. Die letzte Basis befindet sich im Nord-

A

## Mission 18:

### LEGENDE:

An dieser Stelle befinden sich Reliquien, deren Boni Ihnen oft den entscheidenden Vorteil bringen

Goldminen sind mit einem gelben Kreis eingekreist.

Blaue Kreise und Pfeile symbolisieren Aktionen die Sie durchführen sollen.

Gegnerische Positionen, sowie die Bewegungen des feindlichen Heers sind rot eingezeichnet.

Dieses Kreuz stellt den Punkt dar, an dem Sie starten.

## Mission 19:

## Mission 20:

westen. Eine Welle Kriegselefanten genügt, um den Gegner in die Knie zu zwingen.

8. Der Baum ist nun ungeschützt. Sobald Ihre Arbeiter den Baum fällen, wird der Gegner eine Horde Schlangen heraufbeschwören. Stellen Sie zum Schutz der Arbeiter ein paar Elefanten und Bogenschützen auf. Sind die Schlangen besiegt, gibt es niemanden mehr, der Ihnen das Körperteil von Osiris streitig machen kann.

#### Mission 19:

1. Zerstören Sie die gegnerischen Gebäude und den Hafen, um die Piratenschiffe zu kapern. Die betenden Menschen beim Tempel stellen Ihnen aus Dankbarkeit Kolosse her.
2. Landen Sie Ihre Einheiten am östlichen Strand und bauen Sie eine Basis auf. Nun startet ein Countdown. Ist die Zeit abgelaufen, treffen die feindlichen Späher ein und Sie werden entdeckt.

3. Bevor die Zeit abgelaufen ist, bauen Sie an dieser Stelle eine Mauer und platzieren fünf bis zehn Türme dahinter. Füllen Sie unter keinen Umständen die Bäume an der Mauer. Solange Ihre Tarnung noch nicht aufgelesen ist, transportieren Sie einige Arbeiter auf die südliche Insel, von wo Sie gestartet sind, da die Goldvorräte bei Ihrer Basis knapp sind. Auch Holz können Sie auf dieser Insel abbauen.
4. Im südlichen Eck der Karte befindet sich eine kleine Insel, auf der zwei Goldminen, zwei Reliquien und ein Transportadler zu finden sind. Der Adler ist sehr hilfreich, um die Kolosse vom Tempel zu Ihrer Basis zu schaffen.
5. Der Gegner unternimmt keine größeren Versuche, Ihre Basis einzunehmen. Stellen Sie eine Armee auf und kämpfen Sie sich zum Herz des feindlichen Lagers durch.

#### Mission 20:

1. Zu Beginn der Mission verwalten Sie gleich zwei Lager. Bringen Sie Ihre Wirtschaft in Gang und bauen Sie Einheiten. Der Gegner greift beide Basen regelmäßig an.
2. Beauftragen Sie Ihre Holzfäller, dieses Waldstück zu roden. Dadurch schaffen Sie einen direkten Durchgang zwischen Ihren Lagern. Wenn die Goldvorkommen erschöpft sind, können Sie Kamelkarawanen losschicken.
3. Errichten Sie an diesen Stellen Mauern, Türme und Festungen, um sich vor Eindringlingen zu schützen. Halten Sie eine kleine Truppe Kamelreiter bereit, um mit einem schnellen Ausfall die Belagerungsmaschinen der anrückenden Feinde zu zerstören.
4. Nach einiger Zeit wird Arkantos auf dem Hügel auftauchen. Schicken Sie seine Einheiten direkt in eins Ihrer Lager. Ignorieren



## Mission 21:

#### LEGENDE:

- An dieser Stelle befinden sich Reliquien, deren Boni Ihnen oft den entscheidenden Vorteil bringen
- Goldminen sind mit einem gelben Kreis eingekreist
- Blaue Kreise und Pfeile symbolisieren Aktionen die Sie durchführen sollen
- Gegnerische Positionen, sowie die Bewegungen des feindlichen Heers sind rot eingezeichnet
- Dieses Kreuz stellt den Punkt dar, an dem Sie starten

## Mission 22:





Sie alle Feinde, um das Körperteil von Osiris in Sicherheit zu bringen.

5. Bauen Sie eine Angriffsarmee und bringen Sie die drei Wagen zu dem Obelisken. Aus dem Tor strömen unendlich viele Kreaturen. Ignorieren Sie die Gegner und kümmern Sie sich darum, dass die Wagen an ihre Plätze kommen.

#### Mission 21:

1. Steuern Sie Ihre Schweine nach Norden und nehmen Sie sich vor den Dorfbewohnern in Acht. Befreien und retten Sie so viele Schweine wie möglich, um sie beim Tempel in Nordwesten in ihre menschliche Form zurückzuverwandeln.
2. Bauen Sie sich eine Basis auf. Mauern und Türme sind hier sehr nützlich. Eine kleine Armee reicht allerdings aus, um die Angriffe abzuwehren.
3. Hier wird Odysseus gefangen gehalten.

Nehmen Sie Ihre komplette Streitmacht und zerstören Sie die Festung. Sobald Sie die Festung angreifen, werden weitere Feinde auftauchen.

#### Mission 22:

1. Sammeln Sie Ihre verstreuten Truppen und bauen Sie Ihre Basis auf. Beim Armeeaufbau müssen Sie hauptsächlich Helden produzieren, da die Tempel der Gegner sehr viele Sagen-Einheiten herstellen.
2. Bereits mit einem mittelgroßen Heer können Sie die beiden Außenposten zerstören.
3. Rüsten Sie Ihre Armee noch einmal auf und machen Sie sich auf den Weg zur Hauptbasis des Feindes. Nehmen Sie Helden und Sagen-Einheiten mit.

#### Mission 23:

1. Zu Beginn müssen Sie die Gegend erkunden und alle Riesen und Trolle beseitigen,

die sich außerhalb der Höhle befinden. Danach bauen Sie ein Dorfzentrum auf dem Hügel. Dieser Platz lässt sich leichter verteidigen.

2. Sichern Sie die Höhleneingänge mit Mauern und Türmen. Durch den mittleren Eingang werden die meisten Feinde angreifen, deswegen eignet sich der Platz als Standort für eine Festung. Stellen Sie außerdem eine Truppe berittener Helden ab, damit Sie Lächer in Ihrer Verteidigung schnell flicken können.
3. Die Zwerge müssen die Wand durchbrechen. Schlitten Sie den kleinen Bergarbeitern einen Besuch ab. Wenn die Wand einstürzt, beseitigen Sie die Mumien und schnappen sich die drei Reliquien.
4. An dieser Stelle erschaffen die Riesen einen Heilungsbrunnen. Zerstören Sie die umliegenden Gebäude und nutzen Sie das heilende Wasser zu Ihrem Vorteil.

## Mission 23:

#### LEGENDE:

- An dieser Stelle befinden sich Reliquien, deren Boni Ihnen oft den entscheidenden Vorteil bringen
- Goldminen sind mit einem gelben Kreuz eingezeichnet.
- Blaue Kreise und Pfeile symbolisieren Aktionen die Sie durchführen sollen.
- Gegnerische Positionen, sowie die Bewegungen des feindlichen Heers sind rot eingezeichnet.
- Dieses Kreuz stellt den Punkt dar, an dem Sie starten.

## Mission 24:

## Mission 25:

5. Nun gilt es, die Gänge zu durchsuchen und alle feindlichen Gebäude und Einheiten zu vernichten. Sie treffen ausschließlich auf Sagen-Einheiten und Belagerungsmaschinen. Deswegen muss Ihre Truppe zum größten Teil aus Helden bestehen.
6. Die Zwergenschmiede müssen Sie einnehmen und verteidigen, um die Riesen endgültig zu vertreiben.

**Mission 24:**

1. Dieses Gebiet wird von jeder Menge Riesen bewohnt. Bevor Sie den Wappentträger und seinen Besitzer losschicken, säubern Sie zunächst die Gegend. Alle Tempel und Riesen müssen beseitigt werden. Stellen Sie aber sicher, dass einer Ihrer Soldaten überlebt.
2. Errichten Sie eine kleine Basis. Haben Sie alle Tempel zerstört, wird Sie niemand angreifen. Bauen Sie sich eine kleine Helden-Armee und mindestens drei Belagerungseinheiten.
3. Wenn Ihre Armee fertig ist, lassen Sie Ihre

Belagerungseinheiten die Steinblockade kaputt machen. Sobald die Felsen zu schwinden beginnen, werden viele Riesen auf Ihr Lager losmarschieren. Dieser Riesen-Armee können Sie auf keinen Fall standhalten.

4. Flüchten Sie nach Norden. An dem kleinen Wald müssen Sie einen kurzen Moment warten, dann ebnet Odin Ihnen den Weg.
5. Steuern Sie Ihre Einheiten zu der Markierung am Kartenrand, um den Riesen zu entkommen.

**Mission 25:**

1. Der Hügel, auf dem Sie gestartet sind, lässt sich sehr gut verteidigen. Platzieren Sie den Heilungsbrunnen in der Mitte und stellen Sie fünf Wachtürme auf. Mit den restlichen Ressourcen verbessern Sie die Treffsicherheit der Türme. Den alten Mann lassen Sie in einem der Türme Platz nehmen, damit er nicht zu Schaden kommt.

2. Der Hinterhalt ist gelegt. Nun locken Sie die feindlichen Stämme zu Ihrem Hinterhalt: Versuchen Sie, gleich alle Gegner zu provozieren, denn wenn Sie den Anführer eines Dorfes zur Strecke bringen, schließen sich die übrig gebliebenen Feinde Ihrer Armee an. Das gilt für alle drei Dörfer. Damit Ihr Fahnenträger nicht das Zeitliche segnet, lassen Sie ihn direkt nach der Flucht in einen Wachturm entschleipen. Beginnen Sie mit dem westlichen Lager. Ihr zweites Ziel ist das nördliche Lager. Zum Schluss bleibt das östliche Lager. Dort stehen auch Belagerungswaffen.

**Mission 26:**

1. Dieses Dorf braucht Ihre Hilfe. Trolle machen die Gegend unsicher und haben die Goldmine besetzt. Geben Sie den Dorfbewohnern Arbeit und marschieren Sie mit Ihrer Truppe sofort zu den Minen.
2. In der Mine wimmelt es von Trollen, aber

## Mission 26:

**LEGENDE:**

- An dieser Stelle befinden sich Reliquien, deren Boni Ihnen oft den entscheidenden Vorteil bringen
- Goldminen sind mit einem gelben Kreis eingekreist
- Blaue Kreise und Pfeile symbolisieren Aktionen die Sie durchführen sollten
- Gegnerische Positionen, sowie die Bewegungen des feindlichen Heers sind rot eingezeichnet
- Dieses Kreuz stellt den Punkt dar, an dem Sie starten

## Mission 27:

## Mission 28:



- für Ihren Heldentrupp ist das kein Problem. Schlachten Sie die Trolle ab und zerstören Sie die Passage zur Unterwelt, um dem Spuk ein Ende zu setzen. Beseitigen Sie das Gitter, hinter dem die Zwerge gefangen sind, – schon können sich die begabten Bergarbeiter auf die Goldvorkommen stürzen. Bevor Sie allerdings weiterziehen, bauen Sie das Dorf zu einer Basis aus. Wenn Sie alle Technologien erforscht und Ihre Armee vergrößert haben, ziehen Sie weiter zum zweiten Dorf.
3. Das Dorf wird ständig von Eis- und Bergriesen heimgesucht. Bewegen Sie sich nach Süden und zerstören Sie die feindlichen Gebäude. Danach bauen Sie bei den kleinen Fahnen Wachtürme.
  4. Die Tochter des Clanführers ist entführt worden. Im Süden befindet sich eine Basis der Riesen. Nachdem Sie noch mal Ihre Armee vergrößert haben, ziehen Sie in die Schlacht.

5. Zerstören Sie den Wachturm, der sich hinter den Mauern befindet.

**Mission 27:**

1. Sichern Sie zuerst Ihr Lager. Errichten Sie Mauern mit je sechs bis acht Türmen an den markierten Stellen.
2. Der Gegner greift von beiden Seiten Ihr Lager an. Teilen Sie Ihre Streitmacht in zwei Truppen auf, um beide Seiten abzusichern.
3. Ist Ihre Armee groß genug und gut ausgerüstet, starten Sie einen Angriff auf die Kasernen des Gegners. Nehmen Sie einige Ballista mit.
4. Beim Eingang zur Unterwelt müssen Sie nur noch die Wächter beseitigen – schon haben Sie das Missionsziel erfüllt.

**Mission 28:**

1. Sie arbeiten gegen die Zelt: Rechts im Bild wird angezeigt, wie viel Schaden die Tür bereits erlitten hat. Schicken Sie gleich ein






paar Zwerge samt Ochsenkarren in die Unterwelt. Dort gibt es jede Menge Gold, das Sie abbauen können. Wenn Sie in die letzte Epoche aufsteigen, wählen Sie Baldr als Gott aus. Nun bauen Sie jede Menge Arbeiter, weil Sie mit Baldrs Fähigkeit alle Arbeiter und Zwerge in sehr mächtige Helden verwandeln können. Genau das Richtige, um in der Unterwelt aufzuräumen.

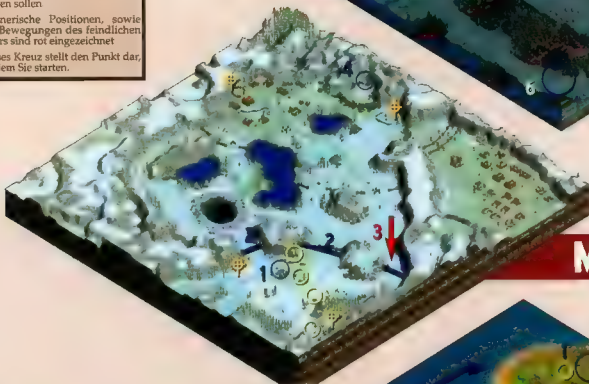
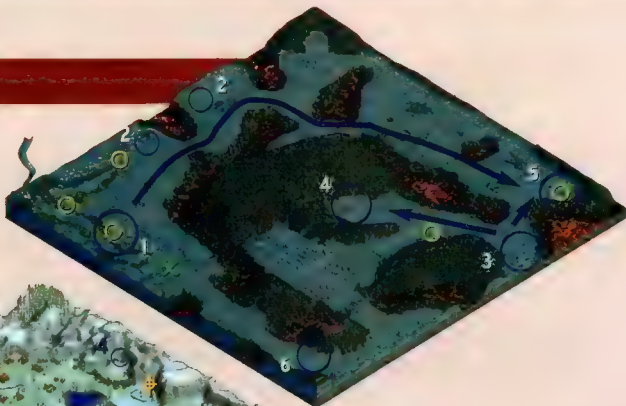
2. Sobald das Tor bei 50 Prozent seiner Treffpunkte angelangt ist, verwandeln Sie Ihre Arbeiter und stürmen los. Die feindlichen Streitkräfte haben gegen Ihre heranstürmende Helden-Armee keine Chance.

**Mission 29:**

1. Teilen Sie die Zwerge auf. Schicken Sie fünf zum Goldabbau, die fünf anderen Zwerge stellen den Hammersteil her. Vom Süden her haben Sie im Moment nichts zu befürchten. Der Felsblock hält die Feinde immer noch zurück. Sichern Sie allerdings

**Mission 29:****LEGENDE:**

-  An dieser Stelle befinden sich Ballistiken, deren Boni Ihnen oft den entscheidenden Vorteil bringen
-  Goldminen sind mit einem gelben Kreis eingzeichnet.
-  Blaue Kreise und Pfeile symbolisieren Aktionen die Sie durchführen sollen
-  Gegnerische Positionen, sowie die Bewegungen des feindlichen Heers sind rot eingzeichnet
-  Dieses Kreuz stellt den Punkt dar, an dem Sie starten.

**Mission 30:****Mission 31:**

nach Norden ab, denn es werden – kurz nach Beginn der Mission – mehrere Trolle auftauchen und Ihre Arbeiter attackieren.

2. Sind die Trolle erledigt, schicken Sie Ihre Helden nach Norden, um das Gebiet zu säubern. Das Ziel der Helden ist es, den Weg zur Goldmine bei Punkt 5 zu säubern. Bei den beiden markierten Stellen wird Gargarensis die Toten auferstehen lassen.
3. In der Zwischenzeit trifft im Südosten die Truppe ein, die den Hammerkopf transportiert. Selektieren Sie zuerst nur die Kampfeinheiten.
4. Befreien Sie die Zwerge und eskortieren Sie diese zu den anderen Zwergen bei dem Hammerkopf.
5. Kampfen Sie sich bis zu dieser Goldmine durch. Ist die Gegend gesichert, befehlen Sie Ihren Arbeitern, Gold abzubauen.
6. Wenn Sie viel Gold abbauen, werden an dieser Stelle Verstärkungstruppen eintreffen. Bis auf die Zwerge, die Sie bei der Herstellung des Hammersteins helfen lassen, bleiben alle Einheiten dort stehen. Die Einheiten verschaffen Ihnen genügend Zeit zur Flucht, sobald die Riesen und Trolle den Felsblock überwinden haben. Wenn der Hammerstein fertig ist, transportieren Sie ihn in Richtung Norden ab. Ihre Helden haben inzwischen den Weg zum Hammerkopf gesichert. Setzen Sie nun die beiden Teile zusammen.

#### Mission 30:

1. Bauen Sie eine Basis auf und beeilen Sie sich. Kümmern Sie sich mehr um den Truppenbau als um die Wirtschaft.
2. An diese Stellen müssen Sie Mauern setzen. Bauen Sie sechs oder mehr Türme, um die Mauern zu sichern. Stellen Sie auch fünf der berittenen Helden hinter jede Barrikade.
3. Die Gegner kommen von allen Seiten. Speziell an dieser Stelle wird Gargarensis Ihre Mauern und Türme einstürzen lassen. Halten Sie hier auch einige Axtwerfer bereit, um die Mauern schnell wieder zu errichten.
4. Sobald Odysseus eintrifft, marschieren Sie nach Norden zu den zwei gelben Fahnen. Dort wartet Ihr Feind mit seiner Armee.

#### Mission 31:

1. Zuerst laden Sie einen Helden auf der kleinen Insel ab, um die Reliquie mitzunehmen. Fahren Sie mit Ihren Schachtschiffen nach Norden und zerstören Sie alle Wachtürme an den Stränden. Auch die beiden Häfen in der nördlichen Bucht müssen Sie zerstören. Im nördlichen Eck der Karte sind zwei Seemonster, die Sie beseitigen müssen. Falls es notwendig ist, benutzen Sie den Blitz. Sobald der Weg sicher ist, laden Sie Ihre Einheiten am Strand ab. Errichten Sie nun eine Basis.

2. Den Vorposten der Gegner machen Sie dem Erdboden gleich. Hier werden auch einige Bewohner gefangen gehalten. Anschließend bauen Sie an der Engstelle, neben Ihren Häusern, eine Mauer. Platzieren Sie dort noch einige Türme und eine Festung. Jetzt brauchen Sie eine schlagkräftige Armee. Es bleibt Ihnen auch genug Zeit für die Forschung.
3. Hier warten die nächsten Gefangenen.
4. Diese Basis produziert ständig neue Einheiten. Zerstören Sie die Gebäude und befreien Sie die Gefangenen.
5. Bei dieser Festung finden Sie die restlichen Gefangenen, die Sie brauchen, um diese Mission zu gewinnen.






#### Mission 32:

1. Errichten Sie an dieser Stelle eine Mauer. Bauen Sie immer genügend Truppen. Ihre Einheiten sammeln Sie beim Heilungsbrunnen; errichten Sie dort jede Menge Türme.
2. Der Feind greift sehr oft und mit großen Armeen an. Seien Sie jederzeit auf der Hut.
3. Bauen Sie so bald wie möglich ein Weltwunder. Zeus wird Ihnen dann die Fähigkeit überlassen, Arkantos in einen Halbgott zu verwandeln. Sobald das geschehen ist, lassen Sie Arkantos direkt die Poseidonstatue angreifen. Mit seiner neuen Macht ist er so gut wie unsiegbar.

MICHAEL MEYER

## Mission 32:

### LEGENDE:

-  An dieser Stelle befinden sich Reliquien, deren Bont Ihnen oft den entscheidenden Vorteil bringen
-  Goldminen sind mit einem gelben Kreis eingekreist.
-  Blaue Kreise und Pfeile symbolisieren Aktionen die Sie durchführen sollen.
-  Gegnerische Positionen, sowie die Bewegungen des feindlichen Heers sind rot eingezeichnet.
-  Dieses Kreuz stellt den Punkt dar, an dem Sie starten.





# James Bond 007: Nightfire

Wieder einmal liegt es an dem galanten Agenten, die Welt vor einer nuklearen Katastrophe zu bewahren. Damit Sie von den zahlreichen Gaunern nicht zu häufig „geführt oder geschüttelt“ werden, haben wir einen 1a-Schlachtplan für Sie angefertigt.

## Grundlegende Tipps

- Schallgedämpfte Waffen erregen wenig Aufmerksamkeit. Wenn Sie hingegen das laute Scharfschützengewehr abfeuern, kommen die Gegner aus der Umgebung angerannt.
- Lehnen Sie sich an Gebäudeecken nach Möglichkeit zur Seite. Ihre Feinde bemerken Sie dann nicht und Sie können aus der Deckung heraus feuern.
- Eliminieren Sie so wenig Bösewichte wie möglich. Das bringt einen immensen Punktebonus.
- Unterschiedliche Trefferregionen resultieren in unterschiedlich hohem Schaden. Es macht Ihnen Gegenspielern wenig aus, wenn Sie diese in die Brust treffen. Nicht umsonst tragen sie kugelsichere Westen.
- Bevor Sie eine Tür öffnen, suchen Sie die nähere Umgebung mit Ihrer Röntgenbrille ab, um so unangenehmen Überraschungen aus dem Weg zu gehen.

### Wie komme ich in die Festung?

Plätten Sie die gegnerischen Einheiten und begeben Sie sich zum nächsten Torbogen. Öffnen Sie das Schloss mit Ihrer Laserruhr und eilen Sie nach oben. In einem der beiden Türme finden Sie eine Leiter, die Sie auf das Dach führt. Hangeln Sie das Stromkabel entlang und schleichen Sie um die Mauerseume, bis Sie einen Balkon finden. Zielen Sie mit Ihrem Handy auf den „Henkel“ über dem Balkon und ziehen Sie sich hinauf. Jetzt können Sie die Festung betreten.

### Wo ist die Party?

1. Wenn Sie durch das Haupttor in die Burg gelangt sind, ballern Sie sich durch den Innenhof. Hinter dem geparkten Lastwagen finden Sie einige Rüstungssteile. In dem Nebenraum hinter dem Brunnen ist ein Schalter für die Sicherheitsstürze. Betätigen Sie den Hebel und kämpfen Sie sich durch den anderen Hof. Vergessen Sie nicht, den Generator im Verbindungsstück der beiden Höfe abzuschalten.

2. Gehen Sie durch die Tür an der Stirnseite des Hofes. Jetzt können Sie durch die Sicher-

heitstür gehen und die Wachen im nächsten Hof überraschen. Steigen Sie die Treppen empor und Sie gelangen zur Party.

3. Sollten Sie die Burg durch den Hintereingang betreten haben, steigen Sie die Wendeltreppe komplett nach oben. Dort erbeuten Sie ein Scharfschützengewehr bei einer der Wachen und haben obendrein eine super Aussicht, um den Hof zu säubern. Kämpfen Sie sich dann weiter durch die Höfe. Wenn Sie am Lkw angekommen sind, fahren Sie wie oben beschrieben fort.

### Was mache ich auf der Party?

Feiern natürlich! Gehen Sie in der Eingangshalle nach rechts, an dem Leibwächter vorbei und betreten Sie den Partyraum. Nach der Ansprache mischen Sie sich unter Fetten und unterhalb der Galerie. Beim Kellner erhalten Sie Ihre Spezialausrüstung. Fotografieren Sie sämtliche Mädels im Raum mit dem Spezialfeuerzeug. Ist das erledigt, räumt oben der Gorilla das Feld und Sie können weiter in die Bibliothek.

### Wo bekomme ich das verlorene Modul her?

Agentin Nightshade hat es. Gehen Sie die Treppe nach oben und neutralisieren Sie die Wachen mit dem Füller von Q. In der Roten Galerie klettern Sie über die Balken. Unter dem Bild links neben dem Kamin ist ein Tresor versteckt. Die Sie mit der Laserruhr knacken. Gehen Sie weiter zum Speisesaal, um Ihre Kollegen zu finden.

### Flucht mit der Seilbahn

Gehen Sie die Treppe nach unten und erledigen Sie die Wachen. Unten angekommen, ziehen Sie den Hebel auf der Konsole neben den Seilrollen. Greifen Sie sich den Raketenwerfer, der rechts neben den Stufen bei der Gondel liegt. Steigen Sie ein und drücken Sie den Knopf zum Losfahren. Mit dem Hubschrauber werden Sie mittels der Raketenrakete fertig. Feuern Sie mit dem Raketenwerfer per Rechtsklick auf den Hubschrauber. Mit den Steuerstäben lenken Sie die Geschosse in Richtung des Ziels.

### Wie gelange ich in den Tower?

1. Legen Sie zuerst die Suchscheinwerfer lahm. Der Generator befindet sich hinter dem Gebäude rechts von Ihnen. Wenn Sie zunächst zurück in Richtung Zaun und dann links entlanggehen, können Sie ihn nicht verfehlen.

2. Marschieren Sie zurück zu Agentin Nightshade. Verstecken Sie sich nach ihrer Aktion hinter der Ecke und lauern Sie der Wache auf, die den Generator reparieren will. Von ihr erhalten Sie die Zugangskarte. Auf geht's zum Tower. Mit dem Pass kommen Sie nun ohne Probleme in das Gebäude. Um weiter nach oben zu kommen, benötigen Sie einen Pass der zweiten Stufe. Er befindet sich auf dem rechten Schreibtisch des Büros, oben am Treppenaussatz.

### Wie komme ich in die Festung?

Bevor Sie wie wild den Raum des Towers leeren, sollten Sie sich ein Gewehr von den Scharfschützen auf dem Laufsteg holen. In der Zwischenzeit hat Ihre Kollegin die Kameras deaktiviert und Sie können gefahrlos nach oben vorrücken. Von dort aus ist es für Sie ein Leichtes, ihr den Rücken freizuhalten.

### Wo ist der zweite Hanger?

Kämpfen Sie sich unten durch die Büros den Weg nach draußen frei. In der Besenkammer sowie im Büro des Administrators bekommen Sie ein paar nützliche Utensilien mit auf den Weg. Sie müssen nun zum Eingang des Warenlagers, gehen Sie diagonal über den Hof. Auf der Ladefläche eines Lkws befindet sich eine Kiste mit diversen Utensilien. Laufen Sie nicht achtlos daran vorbei, sondern holen Sie sich die Beute. Schlagen Sie sich durch das Lager hindurch auf den Hinterhof, wo Sie einer weiteren Meute von Gegnern Herr werden müssen.

### Wie schütze ich das Flugzeug?

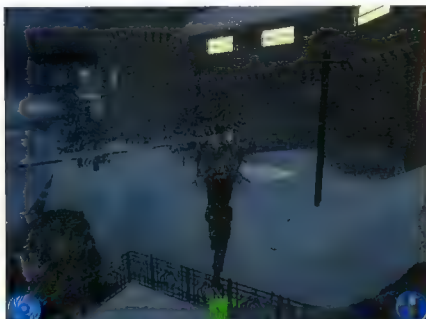
Beseitigen Sie die Scharfschützen auf dem Radarturm. Dort bekommen Sie Munition für Ihr Gewehr. Auf dem Turm geraten Sie ziemlich schnell ins Kreuzfeuer, deshalb sollten Sie nicht dort oben bleiben, sondern nur kurz die Munition holen. Positionieren Sie sich lieber beim Flugzeug mit dem Blick zur Tür. Beginnt das Flugzeug zu rollen, laufen Sie einfach hinterher.

### Wo ist der geheime Bunker?

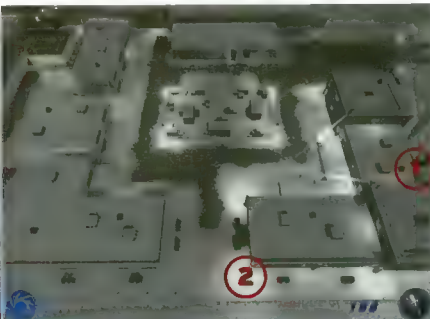
Folgen Sie Mayhew. Gleich nach dem Teich sollten Sie aber einen kurzen Abstecher in das Büro gegenüber machen, dort liegt Munition.

### Wie befreie ich die Geiseln?

1. Verlassen Sie den Bunker durch die Tür, durch die Sie hineingegangen sind. In dem



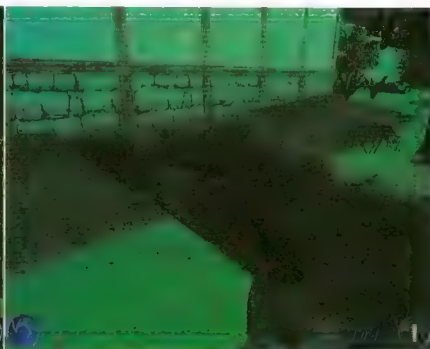
**ABHÄNGEN** Die feine englische Art, in die Festung zu kommen, ist der Weg übers Seil. Achten Sie auf die Funken, um keine unsanfte Landung hinzulegen.



**FLUGSICHERUNG** Die Sicherheitsvorkehrungen umgehen Sie, indem Sie den Generator (1) abschalten. An der Ecke (2) lauern Sie dem arglosen Wachmann auf.



**KLEITERPARTIE** Über die Lampe und die Kommode hüpfen Sie durchs Fenster. Auf dem Dach kommen Sie unbemerkt an die Geiseln heran.



**MAULWURF** Der Tunnel führt Sie direkt ins Badehaus. Auf jeden Fall eine feuchtröhige Überraschung für den Geiselnehmer, er bewacht den falschen Eingang.

langen Gang können Sie nun das Tor rechts öffnen und Sie gelangen zum Parkplatz. Neben den Luxuswagen stehen da noch ein paar Gangster mit einer der Dienerinnen. Um das Mädel nicht zu gefährden, müssen Sie zuerst den Typen neutralisieren, der direkt hinter ihr steht.

2. Nun gehen Sie einfach den Gang geradeaus weiter und Sie gelangen ins Wohnzimmer. Im oberen Stock finden Sie im Kleiderschrank zusätzliche Ausrüstung in einer Kiste. Vor dem Zimmer befindet sich eine Lampe. Hüpfen Sie von dort auf den Schrank und dann durchs Fenster, um so auf das Dach zu gelangen. Im luftigen Höhe erledigen Sie die Geiselnehmer durch die Dachfenster und säubern das Dienert Quartier. Über den kleinen Zwischengarten geht's in die Bibliothek mit der dritten Gefangenen. Dank des Hakens über dem Balkon leistet ihr Handy hier gute Dienste.

3. Im Erdgeschoss kommen Sie rechts in Mayhews Büro mit dem Computer. Erkunden Sie den Gang gegenüber. Dort befindet sich das Schlafzimmer mit der Codekarte. Der Safe – wie sollte es anders sein – ist hinter dem Bild über der Drachenskulptur verborgen.

#### Wo befinden sich die letzten zwei Geiseln?

1. Die letzten Geiseln finden Sie entweder, wenn Sie aus dem Bunker über die Leiter in den Garten klettern – oder Sie versuchen ihr Glück weiter durchs Schlafzimmer. Bei der ersten Variante tauchen Sie durch den Tunnel unter dem Haus, der rechts in dem Wassergraben versteckt ist, und Sie gelangen in das Badehaus. 2. Nach einem kurzen Schlammzettel verlassen Sie den Raum auf der anderen Seite und stehen dann im anderen Abschnitt des Gartens. Dort finden Sie die zweite Geisel im Gartenhaus, in das Sie sich über die Strippe mit den

Lampions hangeln. Erledigen Sie alle miesen Typen, um sie zu befreien. Nun eilen Sie einfach zurück in den Bunker und der Auftrag ist erledigt.

#### Wie komme ich aus der Tiefgarage?

Betäuben Sie die Wachen mit den Pfeilen. Die beiden Fahrstühle sind leider deaktiviert, allerdings gibt es hinten eine Feuertreppe, über die Sie weiterkommen.

#### Wie bekomme ich Zugriff auf die Fahrstühle?

Wenn Sie quer durch die Halle schleichen, kommen Sie zum Empfang. Aber Vorsicht! Durch das schwarze Glas kann die Wache von innen sehen. Dort schläft ein Wächter hinter der Theke. Klauen Sie ihm seine Karte und gehen Sie zurück in die Halle. Auf der linken Seite befindet sich das Sicherheitsbüro mit der Fahrstuhlsteuerung.

#### Wie werde ich mit den Lasern fertig?

Die Laser müssen im Sicherheitsbüro dieses Stockwerks abgeschaltet werden. Schleichen Sie rechts herum durch die Büros und weiter zur Galerie. Schwingen Sie sich an den Lampenhaken über den Abgrund, um nicht gesehen zu werden. Der Eingang zum Sicherheitsbüro ist ein paar Meter um die Ecke – und noch mal zwei Räume weiter finden Sie den ersten Computer, den Sie mit dem Virus infizieren sollen. Das Büro des Administrators liegt hinter der Küche, nur leider ist es verschlossen. Im Nebenraum gibt es einen Zugang dorthin und schon haben Sie den zweiten Computer erledigt.

#### Was mache ich im dritten Stock?

Schleichen Sie an den Leuten bei den Generatoren vorbei. Hinter der Tür befindet sich ein Verteilerkasten an der Wand, den Sie sabotie-

ren können. Das Licht ist aus und im Dunkeln ist gut munkeln. Im Raum hinter der Glasscheibe finden Sie den dritten und letzten Computer.

#### Wie klettere ich unentdeckt die Fassade hoch?

Die Sicherheitsmänner gehen ihrer kalkulierbaren Routine nach. Beobachten Sie die Routen der Wachen und klettern Sie dann erst Stück für Stück weiter.

#### Wo finde ich Mayhews Computer?

An dem Arbeitszimmer kommen Sie gleich am Anfang vorbei. Auf die Panzertür zum Terminal hacken Sie einfach mit Ihrem PDA ein. Schnappen Sie sich die Daten vom Terminal und wehen Sie sich die feinsten Gestalten. Das Besprechungszimmer zu verwandern, ist dann ein Kinderspiel.

#### Was mache ich im Penthouse?

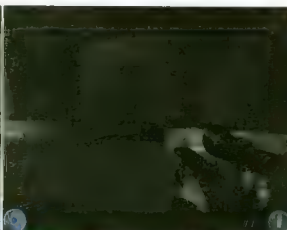
Um die Wanzen zu legen, müssen Sie nur an den Schreibtisch herantreten und dann schnell zu der Holztür rennen, bevor der Hubschrauber auftaucht. An der Seite ist ein Codeschloss, das Sie überlisten müssen, um in die Waffenkammer zu gelangen. Das Gitter bekommen Sie mit konventionellen Mitteln nicht auf, nur der Hubschrauber hat genug Feuerkraft dazu. Wenn Sie bei den Überresten des Schreibtischs in die Hocke gehen, feuert er eine Rakete ab und trifft den Schrank. Das verschafft Ihnen Zugang zu dem Raketenwerfer, mit dem Sie den Hehl vom Himmel holen.

#### Was mache ich im Liftungsschacht?

1. Versuchen Sie, so viele Wachen wie möglich zu erledigen, bevor Sie runterspringen. Es stehen jede Menge explosive Fässer herum, die sich für diesen Zweck exzellent einsetzen lassen.



**PENNER** Der Pförtner schlummert sanft vor sich hin, während Sie ihm leise den Sicherheitspass klauen.



**DURCHBRUCH** Der Wandschrank bricht unter der geballten Feuerkraft des Hubschraubers zusammen.

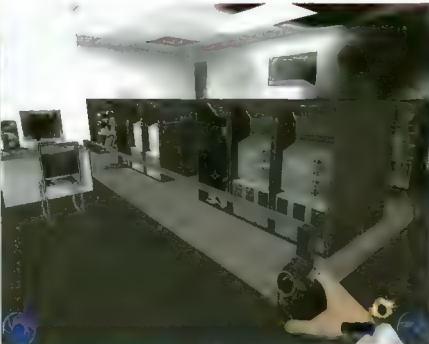


**ABGESPACT** Im Raumfahrt-Trainingscenter treffen Sie auf Roog, die rechten Hand von Drake.





**BADEMEISTER** Die bösen Burschen vermiesen Ihnen den Strandbesuch. Dafür sabotieren Sie den Computer mit einem Virus und schalten so die Kanonen ab.



**SCHWERER AUSNAHMEFEHLER** Nach Ihrer Spezialbehandlung mit Sprengstoff und Granaten haben diese Server nicht mal mehr einen Bluescreen.

2. Klettern Sie nach oben und halten Sie sich bis zum Ende der Röhre rechts. Dort ist der beste Platz zum Ausstieg. Sie bekommen dort einen ganzen Haufen Ausrüstung und Feinde stehen dort auch keine. Ein Raum weiter befindet sich der Serviceaufzug.

#### Wie aktiviere ich den Serviceaufzug?

Kämpfen Sie sich durch die Halle mit den Turbinen. Die Tür gegenüber führt zu den Generatoren. Dort finden Sie den Stromschalter.

#### Wie bekomme ich die Turbinen in Gang?

Fahren Sie mit dem Serviceaufzug nach unten. Die Sicherheitstüren zur Turbinensteuerung öffnen Sie in dem Raum vor dem Fahrstuhl. Lassen Sie rechts die Fässer explodieren und gehen Sie zum Turbinenraum zurück. Aktivieren Sie die beiden Turbinen mit den Schaltern in den Kontrollräumen. Jetzt geht's wieder in den Keller, dort holen Sie sich den Raumanzug und betreten das Trainingsgelände durch die Schleuse.

#### Wo finde ich Roog?

Planen Sie sich durch das Trainingsgelände zur nächsten Schleuse hoch. Die Laser in der Röhre setzen zeitweilig aus und Sie können durchschlüpfen. Nehmen Sie sich vor dem Rotor in Acht, wenn Sie nicht als Gehacktes enden wollen. Im nächsten Zylinder finden Sie endlich den Schurken Roog, nur leider macht er sich erst mal aus dem Staub und Sie hüpfen hinterher. Versuchen Sie ihn von oben zu bekämpfen. Wenn das Gitter zum Ventilator geöffnet ist, stellen Sie sich unten auf eine Plattform.

#### Wie überlebe ich im Fahrstuhl?

Sie dürfen nicht erschossen werden. Halten Sie lange genug aus, der Aufzug fährt Stück für

Stück nach unten weiter. Wenn Sie fast unten sind, werden Sie aus dem Durchgang gegenüber beschossen. Hängen Sie sich an den Haken und retten Sie sich vor dem Absturz.

#### Wie bekomme ich die Server kaputt?

Die Server können nur mit Sprengstoff zerstört werden. In der Küche steht ein Aktenkoffer, der sich in eine Selbstschussanlage transformiert und zu feuern beginnt. Nehmen Sie den zweiten Koffer an sich, mit einem Rechtsklick lassen Sie ihn explodieren oder per Linksklick zur Selbstschussanlage werden. Im Konferenzraum liegt ein ganzes Arsenal an Waffen – inklusive Raketenwerfer. Das sollte reichen.

#### Wie zerstöre ich das Netzwerk?

1. In der Galerie zerschießen Sie das Glas zum Sicherheitsraum und deaktivieren die Absperrgitter. Weiter kommen Sie übers Treppenhaus. Oben und unten liegt Munition und eine Schutzweste. Ihr eigentlicher Weg führt nach unten. Die Wachmänner erledigen Sie mit dem Scharfschützengewehr bequem von oben aus.  
2. Im 18. Stockwerk ist erst mal Schluss. Hangeln Sie sich zur nächsten Tür. Im Gang verfehlt Sie ein Gangster nur knapp mit einer Rakete und schießt ein Loch in den Boden. Springen Sie nach unten und schlagen Sie sich durch die Räumlichkeiten zurück ins Treppenhaus. Ganz unten können Sie Ihr Equipment wieder aufstocken.

#### Wie zerstöre ich das restliche Netzwerk?

Im siebten Stock sind mehrere Server verteilt. Im Anschluss an den Raum mit den vielen Sprengfallen stehen die ersten beiden. An der Längsseite der Galerie finden Sie den Konferenzraum mit den Sprengsätzen und einer Kiste mit Granaten und Munition. In den an-

liegenden drei Räumen zerstören Sie die übrigen Computer. Beim Empfang benutzen Sie den Fahrstuhl nach unten.

#### Wie bekomme ich die Lieferwagen platt?

Sollten Sie noch einen Koffer vorrätig haben, positionieren Sie ihn in der Nähe des Aufzugs in Form einer Selbstschussanlage. Diese hält Ihnen den Rücken frei. Positionieren Sie sich auf dem Podest bei den Notausgängen, dort kann der Van schlecht hinballern, da er nur auf der rechten Seite einen Schützen hat. Von dort aus bekämpfen Sie das Vehikel mit dem Raketenwerfer. Ihre Selbstschussanlage mischt dabei kräftig mit. Die übrigen Kleinbusse stehen jeweils in den Ecken, einer befindet sich in der Mitte der Tiefgarage.

#### Wo bitte geht's hier raus?

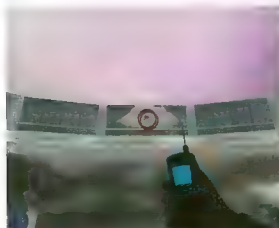
Neben dem Podest kommen Sie über die Not-treppe wieder nach oben und können sich den Weg durch die Empfangshalle nach draußen freikämpfen. In der Sicherheitsabteilung gibt es kuschlichere Westen und Munition sowie den Schalter für die Absperrungen. Sie werden dann mit einem heißen Schlitten im Foyer abgeholt.

#### Wo ist mein Surfbrett?

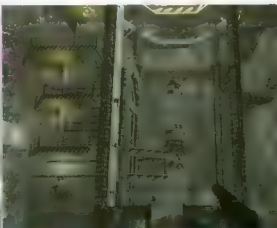
Keine Panik, gehen Sie am Strand entlang zur Hütte und heben Sie das Schurkennest aus. Die automatischen Kanonen bringen Sie per Virus zur Strecke. Nun folgen Sie einfach dem Pfad die Klippen hinauf.

#### Wie komme ich zur Insel?

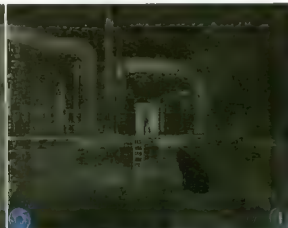
Kein Problem: Tauchen Sie bis zur rechten Trafostation. Dort ziehen Sie sich an der Leiter aus dem Wasser. Bei den gelben Rohren befindet sich wieder ein Haken, mit dessen Hilfe Sie die Felsen erklimmen können.



**ABGEHOBEH** Mit dem Handy ziehen Sie sich am Haken hoch und entgehen so dem Sturz in die Tiefe.



**AUFZUG** Die Startrampe spielt verrückt, wenn Sie im Gebäude gegenüber den Virus einsetzen.



**KLAR** Tauchen Sie tief, um nicht gesehen zu werden. Hinter den Rohren ist ein nützlicher Haken versteckt.



**EXPLOSIV** An den drei Brückenpfeilern bringen Sie Sprengsätze an. Eine böse Überraschung für die Verfolger, die buchstäblich aus allen Wolken fallen.



**WEITBLICK** Auf dem Dach des Radioturms haben Sie eine gute Übersicht. Der ankündenden Verstärkung können Sie so gelassen entgegensehen.

#### Wo finde ich den Sprengstoff?

Gehen Sie weiter durch die Höhlen und in der Werkstatt rechts die Treppe rauf. Nach dem Mannschaftsraum müssen Sie im hinteren rechten Eck das Schloss auflösen und die Sprengsätze mitnehmen.

#### Wo sind die Raketen?

Rennen Sie die Wendeltreppe rauf und bleiben Sie im Gang. Zwei Ecken weiter sehen Sie die Abschussrampe. Im Gebäude gegenüber bringen Sie Qs Wurm zum Einsatz. Springen Sie ins kühle Nass und tauchen Sie in den Container auf dem Grund. Die Plattform missbrauchen Sie einfach und erklimmen darüber die Startrampe. Für das letzte Stück benutzen Sie den Enterhaken.

#### Wie deaktiviere ich den Störsender?

1. Folgen Sie dem Pfad nach oben und seien Sie ganz Gentleman: Die holde Maid befreien Sie mit dem FDA. Kämpfen Sie sich den Weg an den Klippen entlang frei und Sie gelangen zu der Basis. In der kleinen Hütte, die direkt vor Ihnen liegt, finden Sie einen Geheimgang zum nächsten Gebäude sowie Ausrüstung. 2. Einen Schalter des Störsenders entdecken Sie im ersten Stock des Sendeturms, einen zweiten gibt's in dem Turm hinter der Bunkeranlage. Haben Sie das Signal lahm gelegt, säubern Sie das Gebiet am besten vom Dach des Turms aus, das Sie über die Leiter an der Außenseite erreichen.

#### Die Brücke

Sommer, Sonne, Strand: Entspannen Sie sich und gehen Sie mal wieder baden. Ihre Aufgabe ist es, den drei Brückenpfeilern einen Besuch abzustatten und sich dann zurückzulehnen. Die Explosion rettet Sie und Ihre Kameradin vor den Verfolgern.

#### Wie dringe ich in die Basis ein?

Versuchen Sie, sich möglichst unbemerkt hineinzuschleichen. Fahren Sie bei den Raketen den Flaschenzug beiseite und ziehen Sie sich links am Haken hoch. In der nächsten Halle nutzen Sie den Haken links oben an der Querstrebe, um unentdeckt zu bleiben und einen Raketenwerfer abzustauben. Über den Luftschacht rechts kommen Sie in den Lift der Sicherheitsabteilung. Unten angekommen, fotografieren Sie die Blaupausen im Büro vor dem Fahrstuhl.

#### Abschalten der Silos

Von der Wache erhalten Sie die passende Sicherheitskarte. Verändern Sie wieder die Position des Krans und greifen Sie zum Telefon. Nehmen Sie den Zug, damit sparen Sie sich Zeit und Ärger, springen Sie aber noch vor der Glasrohre ab, so gelangen Sie besser an die Gegner heran. Rechts ist der Mannschaftsraum, links geht's zum Kontrollraum. Speisen Sie den Virus ein und zünden Sie die Rakete mit dem roten Knopf. Weiter geht's nach unten mit dem Fahrstuhl.

#### Wo finde ich Drake?

Gehen Sie die Treppe ganz hinunter, unter dem Treppenaussatz liegt etwas Ausrüstung. Halten Sie sich nicht lange mit den Wachen auf, schauen Sie lieber, dass Sie weiterkommen. In den Schränken der Mannschaftsräume liegen diverse Utensilien herum. Kämpfen Sie sich durch die mit Sprengfällern gespickte Halle. Der Weg führt Sie weiter durch den kaputten Fahrstuhl an den Haken hoch.

#### Stoppt Kikol

Begeben Sie sich schleunigst in den nahe liegenden Sicherheitsbunker, bis die Raketen gestartet sind. Wenn Sie dem Ninja das Handwerk gelegt haben, fahren Sie schnell nach oben und starten das Shuttle mit dem Knopf neben der Tür zur Gangway.

#### Das Finale

Hüpfen Sie Drake hinterher. Schießen Sie rechts die Kisten kaputt und füllen Sie Treibstoff auf. Gehen Sie nach rechts und zerschneiden Sie das Glas. Über die Steuerungselemente unten auf der Plattform öffnen Sie die Klappen der Raketen. Betätigen Sie beide Hebel und den Knopf, um sie zu deaktivieren. Den nötigen Treibstoff für das Jetpack gibt's unter der Rampe. Die Schleuse wird geöffnet, sobald Sie fertig sind. Jetzt kommt der große Showdown. Kümmern Sie sich um Drake und befreien Sie endlich die Welt von diesem Scheusal.

ANSGAR STEIDLE



**PLATZ DA!** Um genügend Bewegungsfreiheit zu haben, fahren Sie an der Konsole den Flaschenzug beiseite. Erst dann kommen Sie auf die andere Seite.



**BRENZLIG** Die vier Raketen müssen Sie unter Zeitdruck entschärfen. Von Ihren Gegenspielern werden Sie dabei aus allen Himmelsrichtungen beharkt.



# Fußballmanager 2003

Schöner, besser und vor allem komplexer als je zuvor präsentiert sich die neue Fußballmanager 2003. Die folgenden Tipps stammen vom Kölner EA-Sports-Entwicklersteam höchstpersönlich. Mit den exklusiven Tricks und Kniffen der Spieledesigner, steht Ihrem Erfolg nichts mehr im Weg.

## Tastatursteuerung

Nicht nur im 3D-Spiel können Sie den FM 2003 über die Tastatur steuern. Die folgenden

1 - News	q - Mitarbeiter
2 - Aufstellung	w - Eintritt und Stadion
3 - Taktik	e - Bandenwerbung
4 - Training	r - Vereinsgelände
5 - Jugendteam	t - Fanartikel
6 - Spielerkader	z - Kalender
7 - Beobachtungsliste	u - Statistiken
8 - Scouts	i - Karriere
9 - Transferliste	o - Optionen
0 - Finanzen	

Tasten lassen sich auch im Hauptmenü verwenden, um schnell zu den einzelnen Menüpunkten zu gelangen:

Wenn Sie bei geöffnetem Menü die Shift-Taste gedrückt halten, können Sie zwischen den Menüpunkten wechseln, ohne dass sich das Menü schließt. Vor allem wenn Sie am Anfang noch unsicher sind, hinter welchem Menüpunkt sich eine bestimmte Funktion befindet, können Sie so schnell auf die Suche gehen. Im Zweifelsfall gibt es auch immer noch das Büro.

## Spielern eine Rolle versprechen

Während der Verhandlungen mit einem Spieler kann man diesem eine bestimmte Rolle im Team versprechen. Dies ist wichtig für die Einschätzung des Angebots durch den Spieler und für seine Moral nach der Unterschrift, besonders wenn er nicht zum Einsatz kommt. Die Rolle eines Spielers wird in der Spielerinfo ausgegeben.

**Ich möchte dich in meiner Mannschaft haben.**  
Keine Rolle oder Abzüge

**Ich möchte ein Team um dich herum aufbauen.**

10 % Vorteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler unter den drei Besten im Team wäre. Wird erst ab drei Jahren Vertragslänge. Der Spieler wird später 10 % schneller sauer als normal.

**Du wirst auf deiner Position keine Konkurrenz haben.**

20 % Vorteil bei den Verhandlungen, 20 % Nachteil, wenn der Spieler nicht spielt. Bei diesen Versprechen wirken alle Konkurrenzereignisse dreifach schlimmer.

**Es ist keine Frage, dass du bei mir immer einen Stammplatz hast.**

10 % Vorteil bei den Verhandlungen. Der Spieler wird 25 % schneller als normal sauer.

**Wir möchten dich unbedingt längerfristig an den Verein binden.**

5 % Vorteil ab drei Jahren Laufzeit des Vertrags. Bei Moral <70 wird der Spieler 20 % schneller sauer.

**Du hast eine gute Chance, Stammspieler zu werden.**

10 % Vorteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler <25 Jahre alt ist. Der Spieler wird

## Neue Bonuskombinationen

Gegenüber dem FM 2002 wurden weitere Bonuskombinationen ergänzt (insgesamt gibt es jetzt weit über 50). Insbesondere für Abwehrspieler bieten sich neue Möglichkeiten. Orange hervorgehobene Eigenschaften Ihrer Spieler bei den Trainingszielen zeigen übrigens an, dass beim Erreichen einer Fähigkeit ein Bonus winkt.

Kettenhund	Zweikampf +2, Einstellung +2, Kopfball +1, Antritt +1	+1,5 (wenn Manndeckung wirksam)
Turn in der Schlacht	Kopfball +2, Einstellung +2, Führung +2	+2 (wenn Abwehrspieler)
Parthier	Reflexe +2, Flugradsen +2	+1,5 (wenn Torwart)
Kralke	Strafraumbelohnung +1, Mann gegen Mann +1	+1 (wenn Torwart)
Fahnenstange	Def. Zweikampf -1, Schnelligkeit oder Antritt -1	-1 (wenn Feldspieler)
Methusalem	Spier ist > 36 Jahre alt	-0,5 (wenn Feldspieler)
Nesthäkchen	Spier ist < 19 Jahre alt	+0,5
Tornado	Schnelligkeit +2, Antritt +2, Dribbling +2, Einstellung +2	+2,5 (wenn Mittelfeld oder Stürmer)

20 % schneller sauer, wenn er nicht innerhalb einer Saison wenigstens bei 1/3 aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

**Ich möchte, dass du hier deine Karriere beendest.**

10 % Vorteil, wenn der Spieler >30 Jahre alt ist und der Vertrag mindestens drei Jahre läuft. Keine weiteren Nachteile.

**Es wird für dich sicher nicht einfach, aber du hast eine gute Chance.**

15 % Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 20 % weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (30 %), wenn der Spieler zu den besten acht im Kader gehören würde.

**Ich möchte dich als Ergänzungsspieler.**

30 % Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 50 % weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (60 %), wenn der Spieler zu den besten acht im Kader gehören würde.

**Ich werde dich langsam aufbauen. Du wirst ein großer Spieler.**

30 % Nachteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler ein Talent von 4 oder 5 hat und er <23 Jahre alt ist. Der Spieler wird 40 % weniger schnell sauer, wenn er innerhalb einer Saison wenigstens bei 1/3 aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

**Du wirst sicher die eine oder andere Chance erhalten.**

20 % Nachteil bei den Verhandlungen, der Spieler wird 40 % weniger schnell sauer, wenn er innerhalb einer Saison wenigstens bei 20 % aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

**Ich möchte, dass du gut trainierst, auch wenn du nicht spielst.**

40 % Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 75 % weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (80 %), wenn der Spieler zu den besten acht im Kader gehören würde.

**Bei uns in der Mannschaft ist einfach immer eine tolle Stimmung.**

5 % Vorteil bei den Verhandlungen. Spieler wird bei einer Stimmung unter 10 um 10 % schneller sauer, sonst 10 % weniger schnell.

## Geheime Boni bei den Verhandlungen

Bei der Entscheidung eines Spielers für einen Verein spielen nun auch andere Faktoren als nur die Zahlen im Vertrag eine Rolle. Diese werden während der Verhandlungen auch ausgegeben.

## Stimmung im Team

Jeder Punkt über 10 bringt 0,5 % Bonus bei den Verhandlungen. Jeder Punkt unter 10 sorgt für 0,5 % Abzug. Die Stimmung in Ihrer Mannschaft können Sie jedoch konkret beeinflussen. Die Veranstaltung einer Feier bringt zwei Stimmungspunkte (wird aber bei mehreren Feiern immer weniger). Ein trainingsfreier Tag bringt einen weiteren Stimmungspunkt.

## Disziplin

Jede Stufe Disziplin über dem Zustand „Alles OK“ kostet 2 %. Allerdings sollten Sie die Zügel nicht zu sehr schleifen lassen. Je strenger Sie mit dem Kader sind, desto weniger tanzen Ihnen Ihre Spieler später auf der Nase herum.

## Vereinsprestige

Jede Stufe Prestige bringt 1 % Bonus. Über Erfolge können Sie langfristig das Prestige eines Vereins verbessern, was Ihnen sehr viele Vorteile bringen kann.

## Managerlevel

Jeder Level des Managers über 5 bringt 1 % Bonus, jeder darunter kostet 1 %. Sie haben es selbst in der Hand. Wenn Sie als Meistertrainer bekannt sind, werden auch gute Spieler eher zu Ihnen kommen.

## Spielerstärke-Änderungen bei Transfers

Kaufen Sie nicht die Katze im Sack. Verpflichten Sie einen Spieler nur dann, wenn Sie ihn vorher gesoutet haben. Ein Scout kann Sie vor unangenehmen Überraschungen schützen.

## Eigene Logos auf die Tribünen platzieren

Möchten Sie neue, individuelle Logos für die Tribünen erstellen, geben Sie einfach folgendemalßen vor:

1. Zunächst erstellen Sie die entsprechende Grafik.

Logos auf Tribünen

Adapt TemplateFiles\Logos

Die Grafik muss exakt 32x32 Pixel groß sein. Sie muss im BMP-Format (24 Bit) abgespeichert werden, was für die gängigen Grafikprogramme aber kein Problem ist. 255,0,255 ist die Transparenzfarbe. Am besten werfen Sie einen Blick auf die vorhandenen Grafiken und leiten von diesen eine Variante ab.

2. Dann tragen Sie diese einfach unten in die Liste ein. Dazu müssen Sie das folgende File öffnen:  
database\ger\StadiumDev Logos.txt

## SPIELSTÄRKE-ÄNDERUNGEN BEI TRANSFERS

Verpflichten Sie niemals einen Spieler, den Sie vorher nicht gescoutet haben.

Ein Scout kann Sie vor unangenehmen Überraschungen schützen.

Änderung	Wahrscheinlichkeit für eine Änderung	Wahrscheinlichkeit für eine Änderung, wenn beobachtet
-2 Punkte	2%	-
-1 Punkt	10%	(6 - Level des Scouts
+/- 0	76%	Hängt von den anderen Wahrscheinlichkeiten ab
+1 Punkt	16%	(6 + Level des Scouts)% und man wird vorher informiert
+2 Punkte	2%	(1 + (Level des Scouts * 0,3))% und man wird vorher informiert

Außerdem spielt auch die Spielstärke eine wichtige Rolle für die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spieler tatsächlich besser oder schlechter als erwartet ist.

Neue Bewertung in einem Mannschaftsstat	Wahrscheinlichkeit
7 oder mehr Punkte	Niemals
6 Punkte	1% / (+2 Punkte niemals)
5 Punkte	10%
4 Punkte	40%
3 Punkte	80%
2 Punkte	90%
1 Punkte	100% (-1 oder -2 Punkte niemals)
0 Punkte	100% (-1 oder -2 Punkte niemals)

Ein Spieler mit einer Stärke von 4, der nicht beobachtet wird, hat also eine Wahrscheinlichkeit von  $1 - (0,24 * 0,6) = 85,6\%$ , dass er tatsächlich über die angegebene Spielstärke verfügt. Die Abwertungswahrscheinlichkeit verdoppelt sich, wenn der Spieler aus dem Ausland verpflichtet wird.

3. Die Logos stehen Ihnen dann automatisch als Auswahl im Stadion-Editor zur Verfügung. Viel Spaß!

### Vereinsgelände

Sie können jedem Verein im Editor ein zur Vereinsgröße passendes Gebäude zuweisen. Wenn Sie also Fan eines kleinen Vereins sind, stellen Sie durch die entsprechenden Einstellungen im Editor auch hier die größeren Gebäude ein. Sie sollten allerdings vorsichtig sein: Der Unterhalt ist nicht ganz billig.

### Singaprimen

Für jeweils ein Prozent des durchschnittlichen Grundgehalts der Mannschaft gibt es einen Punkt zusätzliche Spielstärke. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie mit Prämien lieber großzügig sein.

### Scouts

Besonders wertvoll sind Scouts, die bei aktivierten versteckten Attributen das Talent eines Spielers erkennen können.

- Level 6: „Erkennt Talent, Hero-Spieler, taktische Ausbildung genau.“
- Level 5: „Erkennt Talente und Hero-Spieler genau.“
- Level 5: „Kann Talent und taktische Ausbildung exakt einschätzen.“
- Level 4: „Erkennt präzise das Talent eines Spielers.“
- Level 3: „Erkennt ungefähr das Talent eines Spielers (+/-1).“
- Level 1: „Erkennt grob das Talent eines Spielers (+/-2).“

Achten Sie darauf, immer den bestmöglichen Scout für diesen Bereich zu verpflichten. Das zählt sich immer aus.

### Effekte von Lehrgängen

Mitarbeiter können durch Lehrgänge ihren Grundlevel bis auf den Wert 5 steigern. Auf einem Lehrgang gewinnt ein Mitarbeiter mit 40 % einen Level. Der Preis für den Lehrgang ist abhängig vom Level, den der Mitarbeiter bereits erreicht hat. Manchmal kann es jedoch auch vorkommen, dass der Mitarbeiter ein vollkommen neues Sachgebiet erlernt.

LEVEL	PREIS TEURE ANGESTELLTE	PREIS BILLIGE ANGESTELLTE
1	50.000	25.000
2	50.000	25.000
3	50.000	25.000
4	50.000	25.000
5	125.000	62.500

Alternativ dazu ist es auch möglich, alle Mitarbeiter auf einen Schlag zu einem Lehrgang zu schicken. In diesem Fall werden die Kosten für alle Mitarbeiter addiert und es wird ein Rabatt von zehn Prozent gegeben.

### Einzelgespräche

Hier einige elementare Regeln für erfolgreiche Gespräche mit Spielern.

#### „Großes Lob!“

Dies lohnt sich eigentlich immer, wenn der Spieler eine Form von mindestens 15 Punkten hat. Besonders effektiv ist es allerdings, wenn Sie einen Spieler das erste Mal nach längerer Pause (ab einem Monat) einsetzen und dieser gut spielt (mindestens Note 3).

#### „Werde schnell wieder fit!“

Dies sollte man immer machen, wenn ein Spieler länger verletzt ist. Bei einer Moral unter 50 kann man ihn auf diese Weise zehn Moralpunkte gewinnen lassen.

#### „Ich gönne dir eine Pause. Du bist müde.“

Verwenden Sie dies nie gegen den alten Club eines Spielers. Gegen diesen wollen die Spieler immer auflaufen.

#### „Du hast das Talent. Mach etwas draus.“

Spieler unter 20 mit mindestens Talent 4 und einer Form unter 7 Punkten können durch diese Ansprache besonders motiviert werden.

### Mannschaftstaktiken verbessern

Beim Steigern von Taktiken sollten Sie maximal zwei Taktiken gleichzeitig trainieren, da sich der Co-Trainer sonst verzettelt und eventuell keiner der gewünschten Effekte eintritt. Benutzen Sie den Co-Trainer vor allem dazu, gezielt einzelne Werte zu steigern. Wenn Sie bei Ihrer Mannschaft großen Wert auf Taktik legen, sollten Sie auch einen Jugendtrain-

ner beschäftigen, der hier seine Stärken hat und die taktische Ausbildung verbessert.

### Fitness und Müdigkeit

Sie benötigen nur eine Fitness von 60 Punkten, damit ein Spieler ein Spiel gut überstehen kann. Mit 80 Punkten hat ein Spieler eine wirklich gute Fitness und ist für normale Spiele bestens präpariert. Mit über 80 Punkten baut der Spieler eine Reserve für Pokalschlachten und für Verletzungszeiten auf. Bei der Müdigkeit müssen Sie während der Saison mit einem Anstieg auf 35 % rechnen. Erst bei über 45 % wird es kritisch, dann sollten Sie den betroffenen Spielern eine Pause gönnen. Unter 20 % sind dagegen zu wenig. Sie müssen in diesem Fall das Training für diesen Spieler verschärfen oder ihn häufiger spielen lassen. Achten Sie vor allem auf englische Wochen – wenn Sie drei Spieler innerhalb einer Woche haben, sollten Sie Ihr Trainingsprogramm auf ein Minimum zurückschrauben.

Der einfachste Weg für gute Fitnesswerte führt über den Co-Trainer. Wenn Sie diesem im Trainingsbereich hohe Fitnessziele vorgeben, wird er diese Schritt für Schritt auch erreichen.

Es ist eine gute Idee, vor und nach der Saison an den Fähigkeiten der Spieler zu arbeiten, während der Saison dagegen vor allem an den Mannschaftstaktiken zu basteln.

### Mentoren

Versuchen Sie, Ihren Jugendspielern immer möglichst erfahrene Spieler als Mentoren zuzuweisen. Wichtig ist außerdem, dass der Mentor selbst immer die entsprechende Fähigkeit besitzt, damit er diese auch vernünftig weitergeben kann (Spielstärke geht immer). Geeignete Spieler sind jeweils in orangefarbener Schrift dargestellt.

### Jugendspieler

Aktivieren Sie sofort bei allen guten Jugendspielern den Tutor. Sie vermeiden auf diese Weise, dass diese aus schulischen Gründen ihre Karriere beenden müssen.

### Halbzeitpause

1. Achten Sie bei verfeindeten Spielern darauf, dass Sie diese bei schlechter Stimmung in der Mannschaft nicht einzeln kritisieren. Es kann sonst sehr leicht zu einem Streit mit üblen Folgen kommen. Wenn die Stimmung im Team unter 7 fällt, sollten Sie generell mit Kritik an einzelnen Spielern in der Halbzeit vorsichtig sein. Es kann sonst leicht passieren, dass diese auf andere Spieler schimpfen, die ebenfalls schlecht gespielt haben.

2. Bei einem Wutausbruch sollten Sie vorher nicht schon einzelne Spieler kritisieren, sondern sich lieber voll auf die gesamte Mannschaft konzentrieren. Sie nehmen dem Wutausbruch seine Wirkung. Allgemein gilt: Ein Wutausbruch alle 20 bis 25 Wochen ist optimal und verschafft Ihnen Respekt.

### Privatleben

Schenken Sie Ihrem Lebenspartner nicht zu viel Schokolade. Er oder sie bekommt sonst Übergewicht.

### Turniere ausrichten

Versuchen Sie in der Vorbereitung unbedingt ein Turnier auszurichten. Gerade für kleine Vereine bringt dies lebenswichtige Einnahmen.

### Nutzen Sie die Zeitung

Vielle Artikel in der Zeitung geben wertvolle Tipps: Talente, Höhe von Sponsorenzahlungen, Transfergerüchte, Informationen über unzufriedene Spieler. Insbesondere die Meldungen im oberen Teil des Bildschirms sollten Sie auf jeden Fall immer lesen.

PC GAMES DANKT GERALD KÖHLER FÜR DIE FREUNDLICHE UNTERSTÜTZUNG.



# Anstoß 4 - Insider-Tipps

A

Ascaron-Produktmanager Stefan Gebenus kennt Anstoß 4 in- und auswendig und verrät den PC-Games-Lesern seine besten Tipps.

## Spielstart

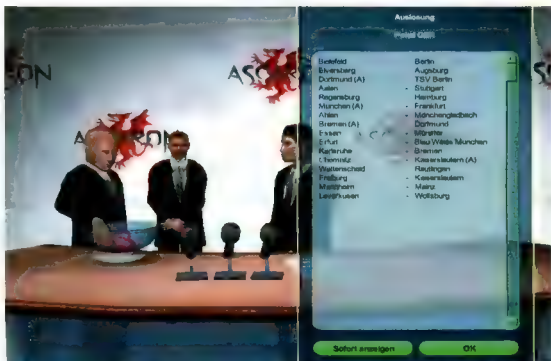
1. Die Einstellungen zu Spielbeginn legen den Grundstein für Erfolg oder Misserfolg im späteren Spiel. Deswegen sollten Sie sich einen Moment Zeit für die Einstellungen zu Spielbeginn nehmen.

2. Eine wichtige Einstellung ist die „Spielart“. Im schnellen Spiel kommen Sie nur direkt vor anstehenden Spielen ins Menü, die Zeit dazwischen läuft automatisiert ab. So können Sie das Spiel deutlich zügiger gestalten. Im detaillierten Spiel hingegen wird der Zeitverlauf auch zu Beginn jeder Woche durch das Menü unterbrochen, damit Sie die bevorstehende Woche planen können. Die Option „Spielart“ lässt sich jederzeit im Spiel unter „Optionen“ ändern.

3. Noch wichtiger ist der Schwierigkeitsgrad. Er kann im laufenden Spiel zwar jederzeit angehoben, jedoch pro Spielstand nur einmal abgesenkt werden. Wählen Sie daher zu Beginn lieber zunächst einen niedrigeren Level aus; wenn Ihnen das Spiel dann zu leicht fallen sollte, können Sie ihn immer noch anheben.

4. Die Spielgeschwindigkeit wird nicht zuletzt durch die Länderauswahl beeinflusst. Die Länder, die Sie hier auswählen, werden im Spiel später komplett simuliert, d. h. alle Spiele in den Ligen dieser Länder werden komplett berechnet. Um mit vielen Ländern spielen zu können, ist ein schneller Rechner Pflicht. Sie können das Spiel aber auch beschleunigen, indem Sie in der detaillierten Länderauswahl die Ligenziele begrenzen. So wird nicht jedes ausgewählte Land mit allen Ligen simuliert, was ja nicht nötig ist, falls Sie sich ohnehin nur für die Profiligen interessieren.

5. Über das Managerprofil legen Sie schließlich Ihre eigenen Stärken fest. Wie Sie die zur Verfügung stehenden Punkte verteilen, hängt natürlich ganz von Ihren Vorlieben ab. Allerdings sollten Sie dabei Ihre eigene Spielweise berücksichtigen und die Punkte hauptsächlich auf die Bereiche verteilen, die Ihnen besonders am Herzen liegen. Die Trainerfähigkeit kostet zwölf Managerpunkte; sie verhilft zwar zu besonders effektivem Training im gewählten Bereich, jedoch sollten Sie insbesondere beim Spiel in einer niedrigeren Liga (in der Sie mit



GRIFF INS KLO Wer möchte, kann die Auslosungen live mitverfolgen (hier: die Anstoß-4-Variante des DFB-Pokals). Der Start ins Spiel lässt sich per Options-Einstellung beschleunigen.

einem geringeren Managerlevel und damit mit weniger Managerpunkten beginnen), überlegen, ob Ihnen dieser Vorteil wirklich zwölf Managerpunkte wert ist.

## Die Mannschaft

1. Der Erfolg bei Anstoß 4 steht und fällt mit der Mannschaft. Je ausgewogener und besser der Kader besetzt und je besser Ihre Taktik darauf abgestimmt ist, desto größer ist die Chance auf Erfolg. Bei der Kaderplanung sollten Sie Ihr Augenmerk nicht nur auf die effektive Spielstärke (ES) der Spieler richten, sondern auch besonders auf die sieben Einzelspielstärken. So sollte zum Beispiel die Abwehr nicht einfach nur aus starken Spielern bestehen, mindestens einer sollte dabei auch besonders kopballstark sein. Die stärkste Viererkerke nützt womöglich nichts, wenn alle vier Spieler gerade im Bereich Kopfbälle ihre Schwächen haben – mit hohen Flanken wäre so eine Abwehr leicht zu knacken.

2. Entsprechend sollten Sie bei der Aufstellung taktisch vorgehen. Wenn ein gegnerischer Stürmer als besonders kopballstark bekannt ist (das erkennt man daran, dass er eine hohe

effektive Spielstärke besitzt und zusätzlich ein grünes Kopball-Icon als besonders herausragende Einzelstärke besitzt), so sollten Sie diesem Stürmer Ihren kopballstärksten Abwehrspieler als Manndecker entgegenstellen. Im Mittelfeld können schnelle Leute wichtig sein, die Ihren Gegnern im Antritt rasch einmal ein, zwei Meter abnehmen können. Spieler mit guter Schussgenauigkeit hingegen sind in der Lage, präzise Flanken zu schlagen.

3. Diese Beispiele ließen sich beliebig fortsetzen. Wichtig ist auch, dass die gespielte Taktik mit den Stärken der Spieler übereinstimmt. So macht es wenig Sinn, dem Mittelfeld die Anweisung zu erteilen, hohe Flanken zu schlagen, wenn im Sturm niemand da ist, der diese auch per Kopf verwerten kann.

## Scouting und Beobachtung

1. Sollte auffallen, dass dem Kader ein Spieler mit einer bestimmten Stärke fehlt, ergibt sich bei der Suche auf dem Transfermarkt oft ein Problem: Die Einzelstärken vereinsfremder Spieler sind unbekannt. Nun kann man auf der Suche nach einem schnellen Mittelfeldspieler natürlich einfach einen starken Spieler

AP	SP	TH	ST	MO	DF	PA	KA	SH	AB
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1

VERGLEICH MACHT REICH Die Stärken (beziehungsweise Schwächen) der Ki-ker lassen sich sortieren – so finden Sie rasch die Idealbesetzung heraus.

AP	SP	TH	ST	MO	DF	PA	KA	SH	AB
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1

KAUF MICH Leisten wir uns den Keeper von Dortmund oder doch eher den aus München? Im Direktvergleich offenbart sich, wer die besseren Paraden zelebriert.



**TEURER SPASS** Schon jetzt fasst unser schmuckes Stadion über 66.000 Plätze. Vor dem Bau-Auftrag werden Bauzeit, die Segnungen der finalen Ausbaustufe sowie die Kosten übersichtlich aufgeschlüsselt.

(effektive) Spielstärke von 9 und höher) mit „Schnelligkeit“ als bester Eigenschaft suchen – nur wird dieser Spieler nicht gerade billig sein. Alternativ bedient man sich des Spielervermittlers, der nach gezielten Einzelstärken sucht – doch der bietet seine Dienste auch nicht gratis an.

**2.** Die Lösung lautet: Scouting und Beobachtung. Unter „Transfer/Beobachtung“ findet sich die Liste der Spieler, die Sie derzeit beobachten lassen. Wenn Sie einen interessanten Kandidaten entdecken, den Sie beobachten lassen wollen, können Sie ihn zum Beispiel aus der Spielerinfo heraus auf die Beobachtungsliste setzen. Sie müssen dann darauf achten, dass ihn Ihr Spielerbeobachter auch unter regelmäßiger Beobachtung hält. Ein Spielerbeobachter kann immer so viele Spieler gleichzeitig beobachten lassen, wie er Kompetenzpunkte hat. Wenn die Kompetenz des aktuellen Scouts nicht ausreicht (oder Sie derzeit gar keinen eingestellt haben), stellen Sie unter „Management/Personal“ einen neuen ein. Wenn Sie regelmäßig Spieler beobachten lassen, lohnt es sich, hier ein paar Euro mehr für einen besonders kompetenten Kollegen auszugeben.

**3.** Nach einiger Zeit unter regelmäßiger Beobachtung kennen Sie die betreffenden Spieler und können nun entscheiden, wen Sie verpflichten wollen. So können Sie auf Dauer viel

Geld für Spielervermittler oder teure Fehleinkäufe sparen – Scouting lohnt sich also!

## Stadionausbau

Was kann es Schöneres geben, als das eigene Stadion zu einem Luxustempel auszubauen? Deswegen hier ein paar Tipps zum Stadionausbau:

**1.** Zentraler Bildschirm für den Stadionausbau ist der „Tribüneausbau“ unter „Management/Stadion & Infrastruktur“. Hier bauen Sie das Stadion blockweise aus, wobei ein Bauauftrag natürlich mehrere Blöcke gleichzeitig umfassen kann. Das Schöne am Stadionausbau ist, dass Sie nach Herzlust herumprobieren können – erst wenn Sie auf „Auftrag erteilen“ klicken, wird tatsächlich gebaut.

**2.** In diesem Beispiel wollen wir für das Stadion in Berlin die Tribüne an der Gegengerade erweitern (natürlich funktioniert der Ausbau in allen anderen Stadien genauso). Dazu schnappen wir uns zunächst den Block „M“. Über „Ausbau planen“ bekommen wir Detailinformationen zu diesem Block, der bisher bis in die dritte von maximal sechs Ebenen ausgebaut ist.

**3.** Eine Ebene definiert sich über die Angabe des Neigungswinkels (20°, 30° oder 40°). Nach oben hin kann eine Tribüne zwar steiler, aber niemals flacher werden. Wer also bereits die

unterste Ebene mit 40° baut, kann die restlichen Ebenen auch nur in diesem Winkel erweitern. Wir stellen für die vierte Ebene einen Winkel von 30° und eine Stufe ein. Die 3D-Darstellung des Blockes wird sofort entsprechend angepasst.

**4.** Die fünfte Ebene bauen wir ebenfalls mit 30° Neigung, allerdings ohne Stufe. Die sechste Ebene schließlich errichten wir mit 40° und Überhang. Überhänge oder Stufen kann es maximal zwei pro Block geben. Die Nutzung der Stufe kann rechts im Pulldown eingestellt werden, zur Auswahl stehen eine massive Mauer, ein offener Tunnelgang oder VIP-Logen, die wir für die erste Stufe dieses Blockes nun einstellen, die zweite Stufe erhält einen Tunnelgang.

**5.** Unter „Platztyp“ können wir nun noch festlegen, ob die neuen Ebenen mit Steh- oder Sitzplätzen bestückt werden sollen. Wir entscheiden uns für Sitzplätze und verlassen den Bildschirm mit „Ok“. Anschließend wiederholen wir alle Schritte noch einmal für Block „L“ und Block „K“.

**6.** Nun können wir uns über „3D-Ansicht“ einen Überblick verschaffen, wie unser Stadion nach diesem Umbau aussehen würde. Die erweiterte Tribüne sticht sofort hervor – das ist vielleicht nicht schön für die Optik, doch das erweiterte Platzangebot mag diesen Nachteil aufwiegen. Über „Details einsehen“ verschaffen wir uns einen zahlenmäßigen Überblick über die geplanten Ausbauten und sehen, dass wir die Kapazität des Stadions immerhin um fast 10.000 Plätze erweitern.

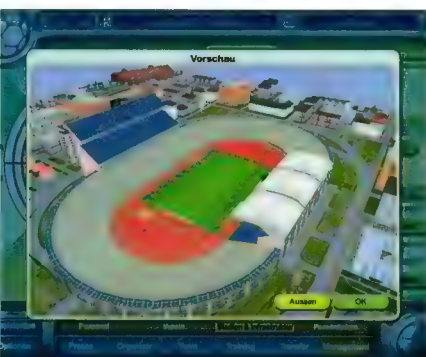
**7.** Die Ausbauphase, in der die Blöcke nicht zur Verfügung stehen, beträgt jedoch stolze 68 Wochen. Außerdem würde der Ausbau über elf Millionen Euro kosten – ziemlich happig für den Berliner Ateu zu Spielbeginn. Deswegen bringen wir das Stadion mittels „Planung verwerfen“ wieder in seinen Urzustand zurück.

**8.** Doch im Laufe des Spiels wird der Verein immer wieder größere Summen zum Ausbau des Stadions bereitstellen – sportlichen Erfolg und somit ein regelmäßig ausverkauftes Haus vorausgesetzt. So kann die Traumarena nach und nach Wirklichkeit werden. Und auch mit dem normalen Saison-Etat sind Ausbauten durchaus möglich. So empfiehlt es sich, zunächst unterdachte Blöcke auszubauen, da dies preisgünstiger ist – beim Ausbau muss sonst zunächst das Dach abgerissen werden, was sehr kostspielig ist. Außerdem sollten Sie die Blöcke lieber Schritt für Schritt um je eine Ebene erweitern als einen Block gleich bis zur sechsten Ebene auszubauen. Das sieht nicht nur besser aus, sondern ist auch günstiger.

PO GAMES DANKT ASCARON UND SPEZIELL STEFAN GEISSEN FÜR DIE FREUNDLICHE UNTERSTÜTZUNG.



**BLOCK-ABFERTIGUNG** Neigung und Geometrie können für jeden Block und jede Ebene separat eingestellt werden; auch die Dachform dürfen Sie wählen.



**BLICK IN DIE ZUKUNFT** Der größte Teil des Stadions ist nicht überdacht – das spart zwar Baukosten und -zeit, dafür setzen Sie die Fans dem strömenden Regen aus.



**SCHNELLER.**  
**HÄRTER.**  
**TÖDLICHER.**

# IRONSTORM

Ab 25. Oktober für PC.

 wanadoo

  
4x Studios

 Amplitude  
game studio

POWERED BY  
 game spy

[www.stormgame.com](http://www.stormgame.com)

© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by 4X Studios.

# Tuning-Tipps

## Gothic 2

**Ohne 1.000 MHz unter der PC-Haube verkommt Gothic 2 zur reinen Ruckelpartie.**

Unsere Benchmarks haben ergeben: Sobald Sie eine Grafikkarte mit GeForce2-Chip oder einen noch schnelleren Beschleuniger der GeForce3- oder GeForce4-Ti-Klasse besitzen, hängt die Spielgeschwindigkeit in Gothic 2 nur noch von der Megahertz-Zahl Ihres Prozessors und der Menge des Arbeitsspeichers ab. Auf unserem Testrechner mit 700-MHz-CPU, 256 MB RAM und einer GeForce2-Ti-Grafikkarte ruckelte es erwartungsgemäß, wenn wir mit den Standard-Einstellungen spielen wollten (1.024x768, 16 Bit Farbtiefe, Sichtweite 120 %). Indem wir die Sichtweite auf 80 % verringerten, konnten wir die Spielgeschwindigkeit aber deutlich steigern.

Das hat damit zu tun, dass bei geringerer Sichtweite weniger Polygone zu sehen sind und die CPU entsprechend weniger Berechnungen durchführen muss. Wer hingegen eine CPU mit mehr als 1.000 MHz besitzt, kann die Sichtweite bis maximal 200 % erhöhen. Weiterhin ist uns aufgefallen, dass Gothic mit 256 MB RAM kleine „Denkpausen“ einlegt, weil Texturen von der Festplatte nachgeladen werden müssen. Diese kurzen Aussetzer lassen sich leider nur mit 512 MB Arbeitsspeicher aus der Welt schaffen. Wer kein Geld für Speicher ausgeben möchte, dem können wir lediglich empfehlen, die Auflösung zu verringern (kleinere Auflösung = kleinere Texturrengröße) und die Festplatte zu defragmentieren.

BERND HOLTSMANN

### TUNING-TIPPS

Um Gothic 2 ruckelfrei in 1.024x768 Bildpunkten, 16 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 1.400 MHz ☐ GeForce2 Ti ☐ 512 MB RAM

Bei weniger als 1.000 MHz sollten Sie:

- ☐ Sichtweite reduzieren (minimal 80 Prozent)

Bei mehr als 1.000 MHz sollten Sie:

- ☐ Sichtweite hochregeln (maximal 200 Prozent, 300 Prozent bei mehr als 1.400 MHz)

Bei älteren Grafikkarten (TNT2, GeForce2 MX) sollten Sie:

- ☐ Auflösung auf 800x600 herabsetzen
- ☐ Texturqualität und Texturaufbaurung auf Low setzen

Tipps für schnellere Grafikkarten (GeForce3/4 Ti):

- ☐ Auflösung auf 800x600 herabsetzen
- ☐ Setzen Sie die Farbtiefe im Spiel auf 32 Bit
- ☐ Erhöhen Sie die Auflösung
- ☐ Aktivieren Sie den anisotropen Filter im Direct3D-Menü Ihrer Grafikkarte (ideal: Wert 2x)



**FREIE SICHT** Je höher die Sichtweite, umso mehr MHz-Muskeln muss Ihr PC unter der Haube haben. Im Bildausschnitt sehen Sie die jeweilige Sichtweite.

## No One Lives Forever 2

**Anspruchsloses Spiel? Schon ab 700 MHz darf Cate Archer ruckelfrei spielen.**

In No One Lives Forever 2 können Sie auf Wunsch fast alle Grafikdetails manuell einstellen. Wir empfehlen Ihnen allerdings, sich zunächst an den drei voreingestellten Optionen Hohe Detailstufe, Durchschnittliche Leistung und Hohe Leistung zu orientieren. Auf unserem Test-PC (700 MHz, GeForce2 Ti, 256 MB) lief das Spiel selbst bei der Einstellung Hohe Detailstufe bis zu einer Auflösung von 1.024x768 akzeptabel. Da Sie die Farbtiefe im Spiel nicht herabregeln können, müssen Sie eventuelle Ruckler per Hand ausbügeln, indem Sie im Leistungsmenü manuell zum Beispiel den Schalten ausschalten. Das bringt Ihnen im Extremfall bis zu 35 Prozent mehr 3D-Performance. Etwas weniger Leistungszuwachs erhalten Sie, wenn Sie alle vier Optionen im Menü Spezialeffekte herunterregeln.

BERND HOLTSMANN

### TUNING-TIPPS

Um NOLF 2 ruckelfrei in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 1.000 MHz ☐ GeForce2 Ti ☐ 256 MB RAM

Bei älteren Grafikkarten (TNT2, GeForce2 MX) sollten Sie:

- ☐ Auflösung und Farbtiefe reduzieren
- ☐ Alle Optionen im Menü Spezialeffekte herunterregeln

Tipps für schnellere Grafikkarten (GeForce3/4 Ti):

- ☐ Alle Optionen im Menü Spezialeffekte maximieren
- ☐ Die Auflösung erhöhen
- ☐ Anisotropen Filter (2x) Ihrer 3D-Karte einschalten



**AUFWENDIG** Die Explosions- und Raucheffekte in NOLF 2 gehen zulasten der Grafikkarte.



## Need f. Speed: Hot Pursuit 2

Hier haben Grafikkarte und Prozessorleistung fast gleiche Anteile an der 3D-Performance.

Für einen flüssigen Bildaufbau müssen Sie im Spielmenü „Grafik einstellen“ den Detailgrad des Wagens, der Streckenumgebung und der Effekte verringern. Unsere Empfehlung: Wenn Sie einen Prozessor mit weniger als 1.200 MHz besitzen, sollten Sie alle Details auf mindestens ein Drittel reduzieren. Damit lassen sich auch hitzige Verfolgungsjagden ohne störende Ruckler überstehen.

BERND HOLTSMANN

### TUNING-TIPPS

Um Hot Pursuit 2 in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 1.200 MHz
- ☐ GeForce2 Ti
- ☐ 256 MB RAM

Bei weniger als 1.200 MHz sollten Sie:

- ☐ Streckenumgebungsdetails senken
- ☐ Spezialeffekte senken

Bei mehr als 1.200 MHz sollten Sie:

- ☐ Streckenumgebungsdetails auf den Maximumwert anheben
- ☐ Spezialeffekte auf Maximum stellen

## Age of Mythology



Die DGS. Damit Sie in Massenschlachten keine Ruckler erleben, sollte Ihr PC mindestens 1.200 MHz besitzen.

### TUNING-TIPPS

Um Age of Mythology in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 1.200 MHz
- ☐ GeForce2 MX
- ☐ 512 MB RAM

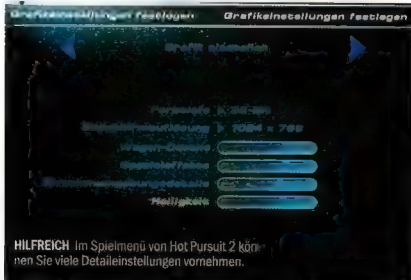
Bei weniger als 512 MB RAM sollten Sie:

- ☐ Hintergrundprogramme herabstellen

Bei älteren Grafikkarten sollten Sie:

- ☐ Grafikdetails auf niedrig stellen
- ☐ Auflösung auf 800x600 setzen

nicht zu empfehlen, da diese Chips kein Hardware T&L unterstützen. BERND HOLTSMANN



**HILFREICH** Im Spielmenü von Hot Pursuit 2 können Sie viele Detaileinstellungen vornehmen.

Trotz schöner 3D-Grafik sind CPU-Leistung und Hauptspeicher für Age of Mythology entscheidend.

An der Prozessorlast des Spiels können Sie nichts ändern – unter 900 MHz wird AoM zur Ruckelpartie. Auch die Spieleinstellungen lassen nicht viel Tuning-Spielraum. Um den wertvollen Hauptspeicher freizuschaffen, sollten Sie unbedingt alle Hintergrundprogramme schließen (Anti-Viren-Programme, ICQ etc.), denn je mehr Speicher Ihr PC verwenden kann, umso kürzer werden die Ladezeiten. Grafikkarten ohne T&L (Kyro-Serie / TNT2-Serie) sind für AoM

## Aquanox 2: Revelation

Aquanox 2 ist ein Spiel mit zwei Gesichtern – wir erklären Ihnen, auf welche Stolpersteine Sie beim Tuning achten müssen.

Aquanox 2: Revelation zu tunen ist keine einfache Sache. Wenn Sie eine Grafikkarte besitzen, die Pixel Shader und Vertex Shader unterstützt (GeForce3/4-Ti-Chips, Radeon 8500 und alle Radeon-9000-Modelle), dann reicht ein Prozessor mit 800 MHz für reibungslosen Spielspaß aus. Für eine höhere Bildwiederholrate müssen Sie ergo Ihre Grafikkarte entlasten, indem Sie die Auflösung verringern oder die Detailtexturen Terrain, Detailtexturen Objekte oder Zusätzliche Terraintexturen deaktivieren. Das Blatt wendet

sich, wenn ältere DirectX-7-Beschleuniger vom Schlage einer GeForce2 Ti, GeForce4 MX oder Radeon 7500 in Ihrem Rechner stecken. Aufgrund der fehlenden DirectX-8-Unterstützung dieser Grafikchips muss Ihr Prozessor alle Aufgaben übernehmen, die sonst mithilfe von Vertex Shadern berechnet werden. Um dem PC jetzt mehr 3D-Performance zu entlocken, müssen Sie natürlich die CPU entlasten (siehe Tuning-Tipps). Kleine Info für Besitzer eines ultraschnellen P4-Prozessors mit 2,8 GHz: Revelation unterstützt das neue Hyper Threading, laut Entwickler Jorjas wird das Terrain dadurch in maximaler Qualität dargestellt. DIRK GOODING

### TUNING-TIPPS

Um Aquanox 2 in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

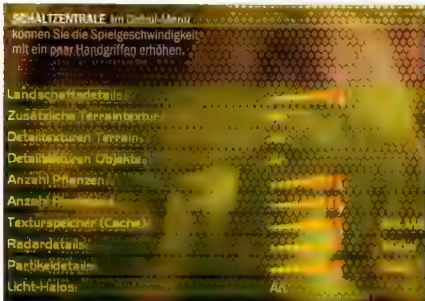
- ☐ 1.000 MHz
- ☐ GeForce4 Ti-4000
- ☐ 512 MB RAM

Bei einer DirectX-8-Grafikkarte sollten Sie:

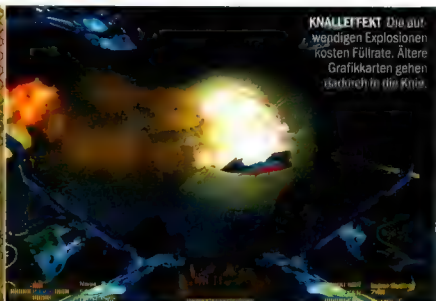
- ☐ Auflösung auf 800x600 herabsetzen
- ☐ Detailtexturen Terrain ausschalten
- ☐ Detailtexturen Objekte ausschalten
- ☐ Zusätzliche Terraintexturen ausschalten

Mit einer DirectX-7-Grafikkarte sollten Sie:

- ☐ Schieberegler für Landschaftsdetails auf 50 Prozent oder 25 Prozent setzen
- ☐ Schieberegler für Anzahl Pflanzen verringern
- ☐ Schieberegler Anzahl Plankton verringern
- ☐ Schieberegler Radardetails verringern
- ☐ Schieberegler Partikeldetails verringern
- ☐ Dynamisches Licht & Schatten deaktivieren



**SCHALTZENTRALE** Im Detail-Menü können Sie die Spielgeschwindigkeit mit ein paar Handgriffen erhöhen.



**KNALLEFFERT** Die aufwendigen Explosionen kosten Füllrate. Ältere Grafikkarten gehen dadurch in die Knie.

# James Bond: 007 Nightfire

**Nightfire basiert zwar auf der alten Half-Life-Engine, ist aber ziemlich hardwareunrig.** Wie fast alle Ego-Shooter besitzt auch Nightfire eine Eingabe-Konsole zur Veränderung von Programm-Parametern. Um diese Konsole freizuschalten, müssen Sie zunächst die Datei `config.cfg` von Nightfire ausfindig machen. Bemühen Sie dazu einfach die Windows-„Suchen“-Funktion, als Suchbegriff wählen Sie `config.cfg`. Öffnen Sie diese mit dem Windows-Editor und geben Sie am Schluss `Console 1` und

`sv_cheats 1` ein. Speichern Sie ab und versehen Sie die `Config.cfg` nun mit einem Schreibschutz (Rechtsklick auf die Datei, Menüpunkt „Eigenschaften“). Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der „~“-Taste links neben der Ziffer 1. Geben Sie `noclip` ein und Sie können fortan durch Wände gehen, mit `notarget` werden Sie von keinem Gegner angegriffen, `god` verleiht Ihnen Unsterblichkeit, `cl_showfps` aktiviert einen nützlichen Framecounter. Konkrete Tuning-Tipps entnehmen Sie bitte unserem Tuning-Tipps-Kasten. DIRK GOODING

## TUNING-TIPPS

Um Nightfire in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 1.500 MHz ☐ GeForce4 Ti-4200 ☐ 512 MB RAM

Bei weniger als 1.500 MHz sollten Sie:

- ☐ Decal Limit auf 20 herabsetzen
- ☐ Model Qualität und Effekt Qualität auf Low stellen

Mit einer älteren Grafikkarte sollten Sie:

- ☐ Auflösung auf 800x600 herabsetzen
- ☐ Texturqualität und Texturauf Auflösung auf Low stellen

Tipps für schnellere Grafikkarten:

- ☐ Setzen Sie Anti-Aliasing auf den Wert 2x
- ☐ Aktivieren Sie den anisotropen Filter (Wert 2x) im Treiber-Menü Ihrer Grafikkarte



## Anno 1503

Wiel Anno ein 2D-Spiel ist, spielen Grafikkarten keine Rolle. Wichtig sind CPU-Leistung und Speicher. Die verbesserte Grafik-Engine von Anno 1503 stellt nun bis zu 16 Millionen Farben dar – und kann in einer Auflösung von maximal 1.280x1.068 Bildpunkten gespielt werden. Da muss der Hauptprozessor einiges leisten. Mit mindestens 1.000 MHz und 256 MB Hauptspeicher können Sie in niedrigen Auflösungen ruckelfrei spielen. Wenn Sie die Auflösung hoch setzen, sollten es mindestens 1.400 MHz sein. BERND HOLTMANN

## TUNING-TIPPS

Um Anno 1503 in 1.280x1.024 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details störungsfrei spielen zu können, benötigen Sie:

- ☐ 1.000 MHz
- ☐ TNT2 Ultra
- ☐ 256 MB RAM

Bei weniger als 1.000 MHz sollten Sie:

- ☐ Spielauflösung herabssetzen
- ☐ Details ausstellen

Bei mehr als 1.000 MHz sollten Sie:

- ☐ Spielauflösung anheben
- ☐ Details einschalten



## FIFA 2003

Ein gutes Zeichen für alte PCs: Mit mindestens 800 MHz und einer GeForce2 Ti qualifizieren Sie sich für FIFA 2003.

FIFA 2003 bietet Ihnen mit Ausnahme der Auflösung, Farbtiefe und des Detaillevels keine Tuningmöglichkeiten. Ein Glück, dass das Fußballspektakel keine hohen Hardwareansprüche hat. Auf einem Pentium 3 mit 800 MHz und einer GeForce2 Ti erreichen wir bei mittleren Details in einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten bei 32 Bit Farbtiefe stolze 42 Bilder pro Sekunde. Auf

## TUNING-TIPPS

Um FIFA 2003 in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 800 MHz ☐ GeForce2 Ti ☐ 256 MB RAM

Bei weniger als 800 MHz sollten Sie:

- ☐ Den Detaillevel auf niedrig stellen

Mit einer schnellen 3D-Karte sollten Sie:

- ☐ Kantenglättung einschalten
- ☐ Anisotropen Filter einschalten

einem zweiten Testrechner lief das Spiel übrigens trotz 60 Bildern pro Sekunde nur in Zeitlupe. BERND HOLTMANN





# Zugreifen!



Playcom Online Shop  
[www.playcom.de](http://www.playcom.de)

- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom-Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 130 € versandkostenfrei

## PC

▶ 8589	American Conquest	90,90
▶ 8294	Anno 1503	48,99
▶ 8532	Asheron's Call 2	31,90
▶ 7938	Civilization 3 AddOn Expansion Set	31,90
▶ 8240	Delta Force Black Hawk Down	39,90
▶ 9012	EverQuest - Europa	34,00
▶ 9013	EverQuest AddOn Planes of Power	28,90
▶ 9287	Far West	38,99
▶ 8607	Hogemania - Legions of Iron	41,99
▶ 8654	Mechwarrior 4 Mercenaries	49,99
▶ 8776	Medal of Honor Allied Assault AddOn	24,99
▶ 8383	Napoleon	45,90
▶ 8000	NBA Live 2003	29,99
▶ 8858	Operation Flashpoint S.E.	47,90
▶ 8647	Railroad Challenge	49,99
▶ 8558	Robin Hood - The Legend of Sherwood	44,99
▶ 8129	RTL Skattingen 2003	26,90
▶ 8620	Star Wars Battlefronts Gold Pack	41,90
▶ 8477	Unreal Episode 2 - The Awakening	49,90
▶ 8645	Zoo Tycoon AddOn Marine Mania	24,99

## PC

▶ 8097	Art of Magic	9,90
▶ 8617	Baphomet's Fluch Classic	9,90
▶ 8880	Bleifuss 1 Classic	8,90
▶ 8167	Codenamer: Outbreak	9,90
▶ 8449	Codenamer: European Wars (Bestseller)	9,90
▶ 8985	Dark Project - Der Malevolent	7,90
▶ 8198	F16 Aggressor Classic	8,90
▶ 8503	Giants Classic	8,90
▶ 9017	GTA Classic	8,90
▶ 7996	Original War	8,90
▶ 9148	Police Duet Sweet 3 Classic	8,99
▶ 9186	Rainbow Six Covert Ops	8,90
▶ 8440	Sudden Strike (Bestseller)	8,90
▶ 9842	Uprising Classic	8,90

Age of Mythology

▶ 8780 **49,99**

Assault on 2 - Revolution

▶ 8623 **48,99**

Football Manager 2003 EA Sports

▶ 7942 **45,99**

Gothic 2

▶ 9276 **46,99**

Harry Potter 3

▶ 9385 **49,99**

Icewind Dale

▶ 9456 **42,99**

Ninja Gaiden

▶ 8001 **45,99**

Platoon

▶ 8873 **48,99**

SimCity 4

▶ 8282 **49,99**

Splinter Cell

▶ 7992 **48,99**

Die mit \* gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Die mit \* gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.

Die mit \* gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

# playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Furscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefon: 03 61 49 29-292, E-Mail: [info@playcom.de](mailto:info@playcom.de). Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten betragen per Post 3,50 €; zzgl. Nachnahme. Lieferungen ab 130 € sind versandkostenfrei. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

**03 61 49 29-300**

Bestellannahme: Mo-Fr 8.00 Uhr-20.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr-16.00 Uhr  
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.  
Händleranfragen erwünscht



# Hardware-Hilfe

## CPU- und Grafik-Fragen

*Ich möchte mir demnächst einen neuen Rechner zulegen. Dazu habe ich zwei Fragen: Soll ich auf den Athlon Hammer warten (2. Quartal 2003) oder soll ich mir jetzt den Athlon XP mit Northbridge-Kern zulegen? Wann kommt eigentlich die GeForce5?*

HERR POJASKIS, PER E-MAIL

Wir haben uns mit AMD in Verbindung gesetzt. Pressesprecher Jan Güter: „Generell hängt es natürlich davon ab, was Sie mit Ihrem PC machen wollen – wenn Sie jetzt einen neuen PC brauchen, dann sollten Sie keine sechs Monate warten. Falls Sie mit Ihrem PC noch auskommen, aber absehbar ist, dass die Hardwareanforderungen innerhalb des nächsten halben Jahres steigen werden, lohnt es sich natürlich, auf den Clawhammer (die Desktop-Version des Hammers) zu warten. Erste Prozessoren werden in Modellen ab 3000+ auf den Markt kommen. Aussagen zur tatsächlichen Taktfrequenz des 64-Bit-Chips sowie eine Preisangabe können wir zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht treffen.“ Thema „GeForce5“: Erste Grafikkarten mit dem NV30-Chip (Codename) werden vermutlich erst im Januar in den Handel gelangen. Mehr darüber erfahren Sie in den Hardware-News ab Seite 192.

## Übertakter-Hilfe

*Ich besitze eine Gainward GeForce4 Ti-4200 Power Pack Ultra/650 TV mit 64 MByte DDR-Speicher. Wie weit könnte ich meine Karte übertakten, um noch mehr Leistung herauszuschlagen? Mein Chip ist aktuell mit 250 und der Speicher mit 513 MHz getaktet. Die Platine arbeitet in einem PC mit Athlon XP 1800+ und Windows XP.*

ROAUL SCHWEIDER, PER E-MAIL

Bevor Sie loslegen, sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass Sie die Herstellergarantie verlieren, sobald Sie PC-Komponenten übertakten. Um wie viel Sie Ihre Platine gefahrlos übertakten können, hängt von vielen Faktoren ab, unter anderem der Belüftung des PC-Gehäuses und der Qualität des verbauten Grafikkartenspeichers. Ihre Karte verwendet Speicher mit 3,5 Nanosekunden Zugriffszeit. Je niedriger dieser Wert, umso höher könnten Sie den Speicher theoretisch übertakten. Bei einem Test mit der 128-MByte-Version Ihrer Grafikkarte (4 ns Speicher) erreichten wir bis zu 290 MHz Chiptakt und 540 MHz effektiven Speichertakt. Ihre Platine sollte etwas höhere Taktfrequenzen schaffen. Unser Tipp: Installieren Sie den Gainward-Treiber ([www.gainward.de](http://www.gainward.de)) und schalten Sie den „Enhanced Mode“ ein. Dabei werden Grafikchip und Speicher sanft übertakten und die Garantie bleibt trotzdem erhalten.

## Lüfterprobleme

*Wenn ich meinen PC (AMD AthlonXP 1800+, Epox 8KHA+, Samsung 2x 256 MByte DDR-RAM) einschalte, laufen die Lüfter der Grafikkarte und der zwei Gehäuselüfter korrekt an, jedoch gibt der Northbridge-Lüfter sehr laute Geräusche von sich. Diese Laufgeräusche traten zunächst nur vereinzelt auf, sind jetzt aber durchgängig. Die Diagnose-LEDs vom Board zeigen keinen Fehler an. Ich hab im Internet gelesen, dass jemand vom Epox 8KHA+ einfach die Aktivkühlung der Northbridge entfernt hat. Das Risiko will ich aber nicht unbedingt eingehen! Kennen Sie noch eine andere Lösung?*

JENS GOLDHAMMER, PER E-MAIL

Ja, die kennen wir. Wenn Sie den PC nicht mit mehr als 133 MHz Frontside-Bus betreiben, können Sie den Aktivlüfter ersatzlos entfernen. Um trotzdem auf der sicheren Seite zu sein, empfehlen wir Ihnen, mit einem Wärmeleitpad wenigstens einen Kühlkörper (gibt es im Fachhandel für rund 10 Euro) auf die Northbridge aufzubringen. Wenn Sie den lauten Lüfter kostenlos gegen einen neuen austauschen wollen, wenden Sie sich entweder an [support@elito-epox.com](mailto:support@elito-epox.com) oder rufen Sie den Hersteller unter der Telefonnummer 09241-991741 an.

## Probleme mit der Mafia

*Ich hab mir das Spiel Mafia gekauft. Leider macht mein DVD-Laufwerk Probleme bei der Installation. Das Setup kopiert die Daten nur bis zur Datei „intro.avi“ und bricht dann ohne Fehlermeldung ab. Der Rechner stürzt dabei auch nicht ab. Auch nach mehreren Versuchen hat es nicht geklappt. Ist mein Laufwerk vielleicht zu schnell? Es ist ein Toshiba M-1612.*

JOHANN SANDNER, PER E-MAIL

Bei Toshiba-Laufwerken gibt es hin und wieder Probleme mit dem Kopierschutz einiger Spiele. Versuchen Sie, im Gerätemanager den DMA-Modus für Ihr DVD-Laufwerk abzuschalten, und probieren Sie die Installation noch einmal. Wenn das nicht funktioniert, probieren Sie bitte das Programm „CD-Bremse“ von un-

## Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

**Computer Media AG**  
PC Games  
Stichwort: Hardware-Hilfe  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

[technik@pcgames.de](mailto:technik@pcgames.de)

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Leseransagen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Website [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de). Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

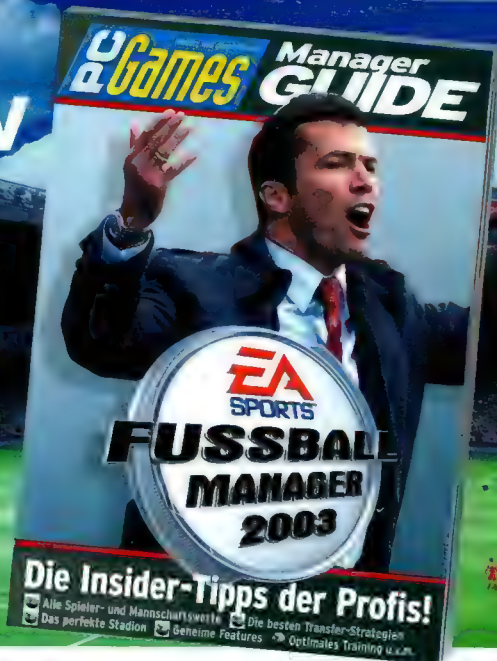
serer Heft-CD/DVD. Wenn beides nicht funktioniert, sollten Sie das Spiel auf einem anderen Laufwerk bei einem Freund oder Verwandten installieren, um auszuschließen, dass die Mafia-CDs defekt sind. Im letzteren Fall hilft Ihnen der Support des Herstellers Take 2 Interactive gerne weiter (siehe Anleitung).



**HEISSE LUFT** Den lauten Northbridge-Lüfter des Mainboards 8KHA+ können Sie beim Hersteller kostenlos durch einen neuen ersetzen lassen. Den Umbau müssen Sie allerdings selbst durchführen.



# Exklusiv nur im Abo!



Holen Sie sich jetzt den großen  
**PC-Games-Manager-Guide** zu  
EA Sports Fußballmanager 2003  
plus 3 Ausgaben PC Games für  
nur € 9,90 im Miniabo.

Einfach und bequem  
online abonnieren:

**abo.pcgames.de**

Dort finden Sie auch  
eine Übersicht sämtlicher  
Abo-Angebote von  
PC Games und weiterer  
COMPUTEC-Magazine.



Verbraucherzentrale: Dieser Auftrag kann ich ab Abrechnung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtliche Abrechnung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computer-Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockdorf oder computer.abo@pcg.de ist bindend.

**D**er PC-Games-Manager-Guide ermöglicht bislang geheime Einblicke hinter die Kulissen des neuen EA Sports Fußballmanagers 2003.

Er enthält alles über Spielerentwicklung und Jugendförderung, Spielergespräche und Halbzeitsprachen, die neuen Spieler- und Mannschaftswerte, perfektes Training mit wenig

Aufwand, die optimalen Transferstrategien, das Erstellen von Stadien mit allen Schikanen, versteckte Features und das Einbinden eigener Grafiken in das Spiel. Außerdem sind viele weitere Tipps & Tricks zu allen Spielbereichen und zum Umgang mit dem neuen Textmodus-Editor (exklusiv auf der PC Games-CD/DVD) enthalten.

Copyright auf eine Postkarte leben und ab dem an: PC Games, Computer-Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockdorf. Für Österreich: Lizensierung GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Aist.

- ☐ Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!
- ☐ Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo) + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!

**Absender**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.), Ausland € 68,40/Jahr, Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wieder erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

**Bitte senden Sie mir folgende Prämie:**

**PC Games-Manager-Guide** (Art. Nr. 002164)

(Der Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr. Mack StraÙe 77, 90162 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Schöpsch

# GamesProfis auch in Ihrer Nähe

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole oder im Versand \*

## www.GamesProfis.de

### Kids Spielwaren

- 1** Reichenberger Str. 45  
02763 Zittau  
03583-510738

### Play Away

- 2** Heinrich-Mann-Str. 8  
02877 Hoyerswerda  
03571-405659

### Mc Media and Fantasy

- 3** Schillerstraße 3  
07407 Rudolstadt  
03672-313595

### Netgames

- 4** Nicolaiberg 2  
07545 Gera  
0365-2900840

### Fantasy und Future

- 5** Frankfurter Allee 3  
10247 Berlin  
030-42089622

### Power Play

- 6** Seifenberger Ring 44b  
12485 Berlin  
030-40712864

### Media World Service Agentur

- 7** Postplatz 4-4C  
16761 Hennigsdorf  
03302-272706

### Games Store

- 8** Doberaner Str. 110  
18057 Rostock  
0381-2003330

### Games World

- 9** Uitzburger Strasse 289 A  
22850 Norderstedt  
04191-956240

### Europeplay

- 10** Europaplatz 2  
24103 Kiel  
0431-970992

### Game World

- 11** Buntenortelweg 39  
26201 Bremen  
0421-596506

### Mega Video & Game Store Phoenix

- 12** Gröpelinger Heerstr. 171  
28237 Bremen  
0421-6165593

### Eise's Gameshop

- 13** Blumlage 25  
28221 Celle  
05141-907079

### Mega Company

- 14** Am Hornberg 2  
29614 Soltau  
05191-967581

### Spielparadies Dreier

- 15** Poststr. 15a  
29614 Soltau  
05191-71101

### Xpert Games

- 16** Lindenstraße 13  
31224 Peine  
05171-581418

### MC Game

- 17** Belmolder Strasse 68  
33804 Bielefeld  
0521-64234

### Funtronixx

- 18** Die Freiheit 14  
54177 Kassel  
0561-7393801

### Toystore

- 19** Hauptstraße 55  
37412 Herzberg  
05521-1780

### Game-Station

- 20** Topferstr. 30  
56727 Menden  
02651-1262

### Game-Station

- 21** Allendorfer Str. 6  
37574 Einbeck  
05561-3332

### Players Level

- 22** Kurt-Schuhmacher-Str. 17  
40784 Langenfeld  
02173-980944

### Gameland

- 23** Kaiserswerther Str. 14  
40878 Ratingen  
02102-470473

### Gameshop D. Weichelt

- 24** Ostwall 12  
41515 Grevenbroich  
02181-231323

### Top-Games

- 25** Stockumerstr. 226  
44225 Dortmund-Berl  
0231-779700

### Gamestore

- 26** Ritterscheider Str. 181  
45131 Essen  
0201-777225

### High Score

- 27** Goethe Str. 44  
45964 Gladbeck  
02043-928361

### Multimediasoft Gansekw

- 28** Neuer Wall 2-4  
47441 Moers  
02841-21704

### Joystix

- 29** Oxfordstraße 10  
53111 Bonn  
0228-650098

### Gamefreak

- 30** Kölner Straße 155  
53840 Troisdorf  
02241-881240

### SK Gamenatix

- 31** Paulinstr. 36  
54292 Trier  
0651-27211

### Guild of Freaks

- 32** Binger Str. 5  
55218 Ingelheim am Rhein  
06132-799920

### Joystix

- 33** Am Wehrhahn 24  
40211 Düsseldorf  
0211-364445

### Game Planet

- 34** Am Kladdeleidermarkt 4  
57078 Siegen  
0271-8909880

### A.S. Superplay

- 35** Bollerstraße 122  
58087 Hagen  
02331-983524

### Werne's Gamestore

- 36** Konrad-Adenauer-Str. 17  
59389 Werne  
02389-951666

### Soundcheck

- 37** Kaiserstr. 31  
63065 Offenbach  
059-884299

### Game und Fun GmbH

- 38** Am Bootshafen 9  
63477 Maintal  
www.game-und-fun.de

### Players inc.

- 39** Luisenstraße 47  
65185 Wiesbaden  
0611-304386

### Gamestore Zweibrücken

- 40** Hauptstr. 2 / Ecke Busb  
66482 Zweibrücken  
06332-905400

### CD + Game Shop

- 41** Westpappe 5  
66538 Neunkirchen  
06821-25517

### Spielraum

- 42** Stummpl. 1 (Saarpark)  
66518 Neunkirchen  
06821-140064

### monte video

- 43** Frankfurter Ring 63  
80807 München  
089-35692170

### monte video

- 44** Hindenburg Straße 30  
82487 Garmisch P  
08821-945893

### Media Store

- 45** Fuggerstraße 4  
86150 Augsburg  
0821-313134

### \* GamesProfi Versand

- 40223 Düsseldorf**  
Tel.: 0211-9331-437/415

### STOLLGames

- Tel.: 08389-9202-17/24  
http://www.stoll-games.de

## GamesProfi des Monats



**61 DATA BECKER Megastore**

Im Herzen Düsseldorfs lässt der DATA BECKER Megastore schon seit den C64-Zeiten Gamer-Herzen spielerisch höher schlagen. Stöbert von 9:00 Uhr bis 19:00 Uhr in der „SpieleWelt“.

Die neuesten Spielhefte aller Genres und Hersteller finden hier ebenso wie jede Menge Budget-Titel, Spielbücher und Zeitschriften.

Um das Spielvergnügen am heimischen PC perfekt zu machen, bietet der einmalige DATA BECKER Megastore natürlich das komplette Zubehörsortiment gleich mit an. Vom Profi-Soundsystem bis hin zum Force-Feedback-Joystick. Für jeden Geldbeutel ist hier etwas dabei!

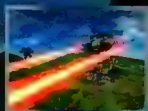
Auf über 500m² erwartet Euch eine Riesenauswahl mit Produkten rund um Eueren PC.

Neben der fetten PC-Spiele-Auswahl findet ihr ein umfassendes Sortiment an Kinder- und Lernsoftware, Lexika & Nachschlagewerke, Tools & Utilities, Papiere, Tinten und ... und ...



# Mechanischer MERCENARIES

Mit der Privatarmee von Planet zu Planet



"Mercenaries sollten sich Battletechfans auf gar keinen Fall entgehen lassen."  
GameStar 12/02 89%, GameStar-Award für besonderen Spielwitz

€49,<sup>00</sup>

Unverbindliche Preisempfehlung  
des Herstellers

## Gothic II

Der Nachfolger eines der besten Rollenspiele



"Nachdem Morrowind und Arx Fatalis durchgespielt sind,  
kommt das Rollenspiel aus  
Bochum genau rechtzeitig."  
(PC Games 11/02)



€49,<sup>95</sup>

Unverbindliche Preisempfehlung  
des Herstellers

Der wohl populärste Fußballmanager  
geht in die nächste Runde.

## ANSTOSS 4

Der Fußballmanager international



€49,<sup>99</sup>

Unverbindliche Preisempfehlung  
des Herstellers

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

**Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfil**

## MASTER OF ORION 2



- epische, fesselnde Story
- enorme Spieliefe
- gigantische Raumschlachten
- Multiplayer-Modus für bis zu 8 Spieler

€52,<sup>99</sup>

Unverbindliche Preisempfehlung  
des Herstellers

Verfügbar ab 5. Dezember

**NEU: 2 for 1**

SideWinder  
GameVoice

- bis zu sechs Kanäle in Echtzeit
- ausgefeilte Steuereinheit
- hochwertiges Headset in Leichtbauweise

jetzt 2 Stück  
zum Preis von  
einem

€59,<sup>99</sup>

Unverbindliche Preisempfehlung  
des Herstellers



Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen **GamesProfil** werden?

Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

**Tel: 0931 / 3598 - 700 Fax: 0931 / 3598 - 777**

gram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - [www.GamesProfils.de](http://www.GamesProfils.de) - [gamesprofils@im-games.de](mailto:gamesprofils@im-games.de)

# GamesProfis auch in Ihrer Nähe

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

oder im Versand \*

## www.GamesProfis.de



**Mega-Star**  
46 Güterstr. 2  
79713 Bad Säckingen  
07761-59953

**CSE Schauties GmbH**  
47 Markt 19  
85212 Ravensburg  
0751-26138

**Your Level**  
48 Kronenstr. 21-23  
78054 VS-Schwenningen  
07720-36402

**Magic Media**  
49 Blumenstraße 17  
87527 Sonthofen  
08321-65665

**Players Inc.**  
50 Salzstraße 14  
55411 Bingen  
06721-185870

**Pangerl EDV-Zubehör**  
51 Markt 18  
94107 Untergrünzbach  
08593-312233

**Funmedia**  
52 Gostenhofer Schulgasse 28  
90443 Nürnberg  
0911-2877085

**Technik Toys**  
53 Rosaplan 22 / Ecke Teichstr.  
04040 Altenburg  
03447-015611

**JJC-Software**  
54 Altessestr. 46  
45329 Essen  
0201-8336073

**Base Computer**  
55 Adolstr. 121  
65307 Bad Schwalbach  
06124-721920

**ZAPP Games**  
56 Kartäuserstraße 13  
55118 Mainz  
06131-230492

**House of Game**  
57 Neumarkt 3  
04758 Oschatz  
03435-621198

**CDs 4 U**  
58 Algenbadergasse  
95354 Freising  
09161-44211

**Sascha's Fun Store**  
59 Meindorstr. 19 / City Center  
26855 Westerstede  
04468-660622

**GameX**  
60 Hohenzollerling 58  
95444 Bayreuth  
0921-62585

**Data Becker Megastore**  
61 Merowingerstr. 30  
40223 Düsseldorf  
0211-9331-437

**Videogameshop**  
62 Coburger Str. 24  
96215 Lichtenfels  
09371-759834

**Computer Oase**  
63 Stuttgarter Str. 137  
73312 Geislingen  
07331-66044

**Softparadies**  
64 Hans-Rick-Str. 1a  
53474 Bad Neuenahr  
02641-206506

**PC Wave**  
65 Reichstiller Str. 22  
73430 Aalen  
07361-559778

**Checkpoint Bockenheim**  
66 Grenzstraße 10  
60487 Frankfurt  
069-97074427

**PC Profi**  
67 Moosbauerweg 1  
82515 Wolfraustraun  
08171-49936

**Bits & Bytes GbR**  
68 Weidenauer Str. 159  
57076 Siegen-Weidenau  
0271-338460

**Importfun**  
69 www.importfun.de

**An- und Verkauf Jacob**  
70 Puschkestraße 61  
19053 Schwabow  
03855-507501

**Computertreff**  
71 Holbeinstraße 2-4  
24539 Neumünster  
04321-22737

**Video Games**  
72 Felschmiede 52  
28524 Izenhove  
04821-84036

**Lunz Computersysteme**  
73 Zwerggasse 4  
96047 Bamberg  
0951-2084326

**Sascha's Gameshop**  
74 Bahnhofstraße 5  
32257 Bünde  
05223-522997

**Schnäppchen Shop**  
75 Mittelstraße 34  
32657 Lerna  
05261-1865

**Flying Arts**  
76 Hans-Böckler-Platz 10  
5468 Mülheim an der Ruhr  
0208-384362

**Heyden's Game Store**  
77 Kaiserstr. 128  
61169 Friedberg  
03031-61458

**Susi's Little Shop**  
78 Am Königshof 5  
93047 Regensburg  
0941-565125

**Primal Games**  
79 Kurt-Schumacher-Platz 7  
44787 Bochum  
0234-9160630

**World of Games**  
91 Czerning 18  
69115 Heidelberg  
06221-184134

**GamesProfi**  
92 Demnachst vielleicht in Ihrer Nähe

**Cameland**  
79 Nusslocher Straße 6  
68763 Dillingen  
06831-705612

**Mac Fun**  
80 Nusslocher Straße 12  
68181 Leimersheim  
06224-351865

**Schreibwaren Horst**  
81 Niederwernerstraße 4B  
97421 Schweinfurt  
09721-91830

**Magic Games Videospiele**  
82 Haikentstr. 11  
30165 Hannover  
0511-3503537

**Ammersee Computer**  
83 Luitpoldstr. 2  
82211 Herrsching  
0171-2064994

**Altkauf Foto Mellendorf**  
84 Weidenmarkt 51  
30900 Wedemark  
05130-1660

**PC Spezialist**  
85 Charlottenstr. 55  
83045 Friedrichshagen  
07541-72280

**Hinkelmann**  
86 Hollenauerstr. 119  
24118 Kiel  
0431-8995338

**Toystore**  
87 Uffeplatz 18  
37441 Bad Sachsa  
05523-303992

**Top Games**  
88 Hördersemeteichstr. 18  
44283 Dortmund / Hörde  
0231-420435

**monte video**  
89 Kursteiner Straße 7a  
83026 Rosenheim  
08031-380740

\* **GamesProfi Versand:**

**STOLLGames**

<http://www.stoll-games.de>

Telefon: 08389-9202-17/24

Lindauer Straße 85

88138 Weissensberg

**Stoll**

[www.stoll-games.de](http://www.stoll-games.de)





ntdecke den Helden in Dir

# Asherons CALL 2




Verfügbar ab 6. Dezember

Unglaublich realistisches Online-Rollenspiel

€29,00  
Unverbindliche Preisempfehlung  
des Herstellers

## The Elder Scrolls III TRIBUNAL

Das englische Add On  
Tribunal bringt über 40  
Stunden neuen  
Spielspaß.



€29,95  
Unverbindliche Preisempfehlung  
des Herstellers

## Fussball Manager 2003

Der erfolgreichste Fußball  
Manager mit der Grafik der  
erfolgreichsten Fußball  
Simulation.



€44,99  
Unverbindliche Preisempfehlung  
des Herstellers

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller.  
Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem **GamesProfil**

## RACING SIMULATION 3

16 herausfordernde Parcours  
unglaublich realistische Details  
umfassend verbesserte KI  
verbessertes Fahrverhalten  
breite Auswahl an Fahrzeug-  
einstellungen



€39,95  
Unverbindliche Preisempfehlung  
des Herstellers

Verfügbar ab 5. Dezember

## MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT SPEARHEAD

Das Add On zu Allied  
Assault: Von der Landung  
in der Normandie über die  
Schlacht in den Ardennen  
bis hin zum Fall von Berlin.



€24,99  
Unverbindliche Preisempfehlung  
des Herstellers

Verfügbar ab 6. Dezember

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen **GamesProfil** werden?

Senden Sie uns Ihren Gewerbeschein und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Tel: 0931 / 3598 - 700 Fax: 0931 / 3598 - 777

gram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - [www.GamesProfils.de](http://www.GamesProfils.de) - [gamesprofils@im-games.de](mailto:gamesprofils@im-games.de)

## Neue Laptop-Grafik

Nvidia schraubt die Taktfrequenzen bei seiner mobilen Grafikchip-Reihe GeForce4 Go nach oben. Das Topmodell ist nun der GeForce4-460 Go, der mit 250 MHz Takt an den Start geht. Die effektive Bandbreite beträgt 500 MHz. Laut ersten Benchmarks kann der 460-Go offensichtlich mit den schnellsten M9-Systemen von ATI konkurrieren. Toshiba wird als erster Hersteller den neuen Mobilchip in seine Satellite-Serie integrieren.  
Info: [www.nvidia.de](http://www.nvidia.de)

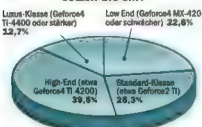
## Neuer Kyro-Chip 2003

Wie die Webseite EE Times ([www.eet.com](http://www.eet.com)) berichtet, hat Imagination die Entwicklung des Kyro III (PowerVR Series 4) eingestellt. Stattdessen konzentrierte man sich auf die Series 5. Diese soll laut John Metcalfe, Vizepräsident der Business-Development-Abteilung, 2003 im 0,13-Mikrometer-Prozess hergestellt werden und auch in den Handel kommen. Der Grafik-Chip soll Pixel Shader unterstützen. Bisher wurden die Informationen von Imagination noch nicht bestätigt.  
Info: [www.powervr.com](http://www.powervr.com)

## Ati sichert Qualität

Das neue Prädikat „Certified by Ati“ will Ati Platinen verleihen, die bestimmte Tests bestanden haben (zum Beispiel 2D-Qualität und 3D-Tests). Nicht-Referenz-Karten (Hercules) werden nicht ausgezeichnet.  
Info: [www.ati.com](http://www.ati.com)

### Welche Grafikkarten-Klasse setzen Sie ein?



Quelle: Umfrage unter 2.850 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fassen Endgame und vertrackten Levels.

0190-824834\*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824834\*

Täglich von 7-24 Uhr

\* Der Anruf kostet pro Minute € 1,88.

## MSI GNB MAX-FISR

# Neues Pentium-4-Mainboard



**FLITZER** Mit DDR-Speicher im Dual-Betrieb und 533 MHz Frontside-Bustakt ist das GNB Max eine High-End-Platine.

MSI (Tel.: 069-408930) präsentiert mit dem GNB Max das erste Pentium-4-Mainboard mit dem kürzlich vorgestellten Intel-Chipsatz E7205. Die Platine unterstützt Dual-Channel-PC1600/2100-DDR-SDRAM sowie Intels Hyper-Threading-Technologie. In der High-End-Version mit dem Namen GNB Max-FISR wird Gigabit-LAN, IEEE1394 (Firewire) und SerialATA sowie die RAID-Funktionen 0 und 1 unterstützt.

Das Mainboard besitzt außerdem sechs USB-2.0-Anschlüsse sowie einen AGP-8X-Steckplatz. Das GNB Max-FISR ist seit diesem Monat für 315 Euro erhältlich.

## TERRATEC-AUREON-SOUNDKARTEN

# Neuer 7.1-Sound



**MARKIG** Unter dem Namen Aureon wird Terratec zukünftig Soundkarten verkaufen

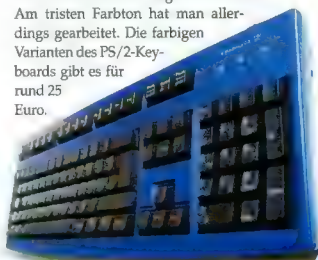
Drei neue Soundkarten bringt Terratec (Tel.: 02157-81790) in den Handel. Die Aureon 7.1 Space unterstützt 7.1-Sound (Dolby Digital EX) und setzt auf die 4G-Sound-Technologie: 24 Bit Auflösung, 96 kHz

Sample-Rate, vorbildliches Frequenzverhalten und ein Rauschabstand von mehr als -100 dB. Auf die gleiche Technik setzt auch die neue Aureon 5.1 Sky – allerdings unterstützt diese Karte nur 5.1-Sound. Als Einstiegskarte präsentiert Terratec die Aureon 5.1 Fun. Die Aureon 7.1 Space wird für 179 Euro kosten. Die Aureon 5.1 Sky wird für 129 Euro zu haben sein, die Aureon 5.1 Fun für 40 Euro.

## CHERRY BUSINESS LINE

# Einfach gut

Langlebig, zuverlässig, hochwertig und leicht zu bedienen: Die Business-Line-Tastatur von Cherry (Tel.: 09643-180) prunkt nicht mit Zusatztasten, sondern besitzt das Standard-Industrie-Design einer Tastatur. Am tristen Farbton hat man allerdings gearbeitet. Die farbigen Varianten des PS/2-Keyboards gibt es für rund 25 Euro.



**UR-TASTATUR** Wer kein Tasten-Flaggschiff braucht, bekommt für 25 Euro ein schickes Standard-Keyboards.

## VIA KT400

# Verwirrende Chipversionen

Mittlerweile gibt es drei verschiedene Versionen des KT400-Chipsatzes – und eine zusätzliche ist bereits geplant. Neben dem bislang eingesetzten KT400 gibt es seit kurzem den KT333CF, ein KT400-Chipsatz ohne AGP 8X, der den KT333 ablösen soll. Außerdem gibt es eine aktuelle Chip-Version des Ur-KT400, die bereits auf einigen DFI-Mainboards (Tel.: 0421-5656818) verbaut wird. Laut unbestätigten Informationen soll noch im Dezember eine weitere Version mit offizieller DDR400-Unterstützung erscheinen.



**KT400A?** Es wird vermutet, dass VIA noch in diesem Jahr einen KT400-Chipsatz herausbringt, der offiziell DDR400-Speicher unterstützt.



# HARDWARE

GEFORCE FX

## Nvidias neuer Grafikchip



Kurz vor Redaktionsschluss stellte Nvidia in München den neuen Grafikchip GeForce FX vor. Was kann der neue Grafikprozessor? Wie die Radeon9500/9700-Chips von ATI beherrscht der GeForce FX alle Grafikeffekte der 3D-Schnittstelle DirectX 9. Der Grafikchip soll mit bis zu 500 MHz getaktet sein, das DDR-II-ähnliche Speicher-Interface sogar mit einem Gigahertz. Nvidias neues Zugpferd soll laut eigenen Angaben 100 Jurassic Park-Dinosaurier bei einer Wiederholrate von 100 Bildern pro Sekunde berechnen können. Der Chip ist in der Lage, pro

Sekunde 375 Millionen programmierbare Eckpunkte, vier Milliarden Pixel und 16 Milliarden Kantenglättungs-Samples zu berechnen. In welchen Varianten der Grafikchip verbaut wird, ist noch nicht bekannt. Fest steht, dass Pixel Shader 2.0+, verbesserte Kantenglättung und eingebaute Farb- und Tiefenkompression die Basis für noch realistischere 3D-Spiele bilden. Nach der Vorstellung hat Hersteller Sparkle gleich die Verfügbarkeit der Platinen für Ende Januar angekündigt. Der Preis der ersten Karten wird vermutlich im Bereich um die 500 Euro liegen.

### GeForce FX - der Vergleich

	Nvidia GeForce FX	ATI Radeon 9700 PRO	Nvidia GeForce4 Ti4600
Codename	NV30	R300	NV25
Chiptakt	500 MHz*	325 MHz	300 MHz
Speicherakt (effektiv)	1.000 MHz (250 DDR-II)	620 (310 MHz DDR)	650 MHz (325 MHz DDR)
DirectX-Unterstützung	DirectX 9.0	DirectX 9.0	DirectX 8
Vertex-Shader-Version	2.0+	2.0	1.1
Pixel-Shader-Version	2.0+	2.0	1.3
Speicherbus	128 Bit DDR-II	256 Bit DDR	128 Bit DDR
AGP-Unterstützung	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x
Speichermenge	128/256 MByte	128/256 MByte	128 MByte
Herstellungsprozess	0.13 Mikrometer	0.15 Mikrometer	0,15 Mikrometer

\* Maximum

### INSPIRE 5.1 DIGITAL 5500

## Klang aus allen Ecken

Mit dem Inspire 5.1 Digital 5500 bringt Creative (Tel.: 00353-14380000) ein 5.1-System mit Dolby-Digital-Dekoder in den Handel. Es besitzt vier Satelliten und einen Center-Lautsprecher, die jeweils sechs Watt Effektivleistung besitzen. Der Subwoofer liefert ganze 18 Watt RMS. Das System besitzt jeweils einen optischen, koaxialen und analogen Eingang für verschiedene Klangquellen.



**DIGITAL** Das neue Inspire besitzt einen Dolby-Digital-Dekoder und kostet 199 Euro.

### PC GAMES HARDWARE

## Windows XP Sonderheft

Das Sonderheft Windows XP optimal nutzen zeigt Ihnen mit praktischen Tipps und Insider-Wissen, wie Sie das Beste aus dem aktuellen Betriebssystem herausholen, ganz gleich ob Home- oder Professional-Edition. Auf 74 Seiten finden Sie umfangreiche Artikel zur Installation, Performance-Tuning und Sicherheit sowie ein ausführliches Kapitel zum Thema Datensicherung. Dazu bekommen Sie wie immer eine randvolle DVD mit 4,2 Gigabyte aktuellen Treibern, Spiele-Demos und nützlichen Tools.



### Clawhammer-Taufe

AMDs erster 64-Bit-Prozessor mit dem Codenamen „Clawhammer“ heißt nun offiziell „AMD Athlon 64“ und soll im ersten Quartal 2003 erscheinen.

Info: [www.amd.de](http://www.amd.de)

### PC Games Hardware VCD & DVD

DVD wird die gute alte Videokassette bald ablösen. Wir zeigen mit unserem Sonderheft, welche Möglichkeiten Hobby-Filmer und Video-Enthusiasten durch die neue Technologie haben und wie sie diese mit dem PC optimal nutzen. Erfahren Sie alles vom Thema Ausstattung bis zu den richtigen Anschlüssen, digitalisieren Sie Ihre „alten“ Videos und lesen Sie, wie Sie die Bildqualität optimieren und perfekte Videoschnitte erzielen. Erstellen Sie eigene VCDs und DVDs mit professioneller Menüsteuerung. Alle wichtigen Tools befinden sich auf der Heft-DVD.

Info: [www.pcgameshardware.de](http://www.pcgameshardware.de)

### Mauspads zu gewinnen

Mit PC Games und Bigben Interactive ([www.bigben-interactive.de](http://www.bigben-interactive.de)) können Sie zehn Profi-Mauspads gewinnen, die besonders für optische Mäuse optimiert wurden. Neben fünf Everglide-Mauspads „Optical Large Attack“ (ca. € 19,-) können Sie auch fünf riesige „Optical Giganta“ (ca. € 21,-) gewinnen, damit Ihre Maus besonders viel Freilauf bei 3D-Aktionspielen hat.

Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie bis zum 20.12.2002 den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Everglide, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Welche PC-Komponenten haben Sie schon einmal ein- oder ausgebaut?

- ☐ Prozessor und Lüfter
- ☐ Mainboard
- ☐ Grafikkarte
- ☐ Soundkarte
- ☐ Netzteil
- ☐ CD-/DVD-Laufwerk
- ☐ Festplatte

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Bigben Interactive und der COMPUTEC MEDIA AG. Einverständnis ist der 20. Dezember 2002 der Redaktion ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

# High-End für jeden Geldbeutel?

Kurz vor Weihnachten treten elf Grafikkarten mit drei verschiedenen Grafikchips gegeneinander an. Welche verdient es, auf Ihrem Wunschzettel aufzutauchen?

## Grafikkarten-Kaufberatung

DirectX 8 oder 9, GeForce4 Ti oder Radeon 9700 Pro, 128 MByte oder 64 MByte – wir haben die Antworten!

**Macht eine Radeon 9700 Pro wirklich so viele Probleme mit Spielen? Soll ich nicht lieber zur GeForce4 Ti-4200 greifen?**

Bei der Radeon liegen Sie richtig, wenn Ihr PC mehr als 1.500 MHz unter der Haube hat und Sie sich jetzt schon auf Doom 3 freuen. Die Ti-4200 bietet momentan die beste 3D-Leistung für einen moderaten Preis – ist also eher in der Mittelklasse anzusiedeln. Die Startprobleme der Radeon 9700 Pro waren Treiberprobleme. Die ATI-Treiberentwickler reagieren allerdings schnell und haben fast alle Probleme schon gelöst. Ein aktueller Treiber ist also Pflicht.

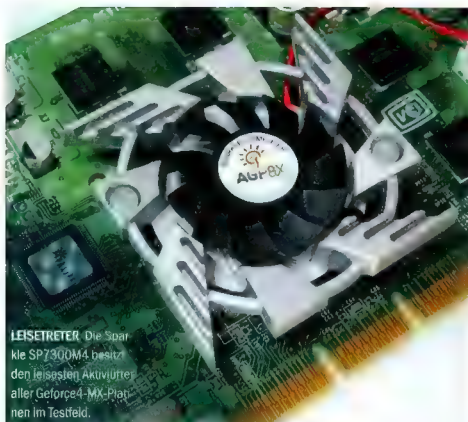
**Sind die neuen MX-440-Platinen empfehlenswert?**

Nein, nicht für neueste 3D-Spiele. Trotz höherer Taktfrequenzen im Vergleich zum Ur-MX-440 sind NV18-Karten im Schnitt gerade mal so schnell wie Radeon-9000-Karten (64 MB) und deutlich teurer. Als Fan von 3D-Spielen wie Medal of Honor: Allied Assault (dt.) oder GTA 3 bis hin zu neuen 3D-Strategiespielen wie Warcraft 3 oder Age of Mythology sollten Sie diese Karten meiden.

**Was bringen 128-MB-Karten?**

In Unreal Tournament 2003 bringen die 128-MByte-Platinen mit GeForce4 Ti-4200 nur etwas mehr Leistung (10 Prozent und mehr), wenn Sie den „Ultra-High“-Modus in den Grafikeinstellungen einschalten. Wenn Sie alle Einstellungen auf „normal“ stellen, sinkt der Nutzen auf wenige Prozent.



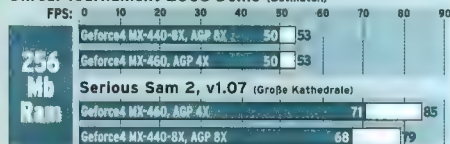


**LEISTEREITER** Die Sparke SP7300M4 besitzt den leistungsfähigsten Aktivierer aller GeForce4-MX-Platinen im Testfeld.

## Was bringt AGP 8X wirklich?

Wir wollten wissen, was der neue Steckplatz-Standard für Grafikkarten an Leistungsvorteilen bringt. Das Ergebnis sehen Sie hier.

### Unreal Tournament 2003 Demo (Botmatch)



Trotz gleicher Taktung (300/594 MHz für Grafikchip/Speicher) sind die Ergebnisse bei **Serious Sam 2** unterschiedlich. Die NV17-Karte mit AGP 4X liegt hier deutlich vorne. Eine mögliche „Fehlerquelle“ ist der Performance-Schalter „Sideband Addressing“ im BIOS. Bei der AGP-8X-Platine ist er standardmäßig deaktiviert, im Gegensatz zur NV17-Platine mit AGP 4X.

**Einstellungen:** Athlon XP 2200+, Asus A7V8X (KT 400, BIOS 1.007), 256 MB DDR-RAM, Detektor 40.72, VIA 4.1 4.43, Windows XP

**Legende:** 800x600

Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe die Sperspitze der neuen DirectX-9-Grafikkarten getestet haben, erreichten das PC-Games-Testlabor für diese Ausgabe drei weitere Radeon-9700-Pro-Platinen. Das ist aber nicht das einzige Highlight in diesem Monat, denn unter anderem testen wir vier neue GeForce4-MX-Platinen und klären Sie über den Nutzen der neuen 3D-Grafikchnittstelle AGP 8X auf.

Radeon über alles – so lautet das Fazit unserer letzten Leistungstests. Daran hat sich in diesem Monat nichts geändert. Die neuen 3D-Beschleuniger mit Radeon 9700 Pro sind vor allem bei der zusätzlichen Qualitätsverbesserung über Kantenglättung oder dem anisotropen Filtern schneller als Nvidias angestaubter 3D-Meister GeForce4 Ti-4600. Der neue 3D-König heißt also Radeon 9700 Pro, Preise für entsprechende Platinen liegen zwischen 480 und 500 Euro. Trotzdem will nicht jeder Spieler so viel Geld für eine DirectX-9-Platine auf den Tisch legen, wie viele Leserschriften

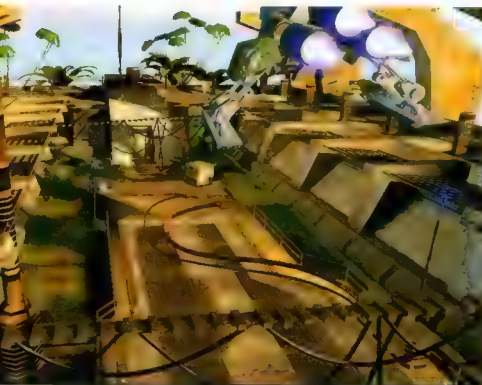
belegen – günstige Alternativen sind also gefragt. Ab 100 Euro bekommen Sie bereits DirectX-8-Einsteigerkarten von ATI, zum Beispiel die Radeon-9000-Grafikkarten mit 64 MByte Grafikspeicher. Ein wichtiger Tipp: Die 64er-Versionen dieser Platinen sind billiger und oft auch schneller als die Radeon-9000-Kollegen mit 128 MByte. Etwas höher getaktet und gleichsam empfehlenswerter sind die Grafikkarten mit Radeon-9000-Pro-Chip. Die bekommen Sie bereits ab 130 Euro.

Minimal mehr kosten die Neuaufgaben von Nvidias GeForce4-MX-Chip (ab 140 Euro). Der DirectX-7-Beschleuniger wurde um

das AGP-8X-Grafikkarten-Interface erweitert. Gegenüber dem originalen MX-440 hat Nvidia aber auch den Chiptakt erhöht und dem NV18-Chip einen DVI-I-Ausgang spendiert. Sinnvoll ist diese Frischzellenkur kurz vor dem Erscheinen von Direct 9 in unseren Augen allerdings nicht. Die MX-Platinen besitzen keine Pixel- und Vertex-Shader-Einheiten und sind deshalb selbst für DirectX-8-Spiele wie **Morrowind**, **Aquanox 2** oder **Comanche 4** keine gute Wahl. Auch wer demnächst **Unreal 2**, **Doom 3** oder **Star Wars: Galaxies** in akzeptabler Grafikqualität spielen möchte, sollte die NV18-Karten meiden. Stattdessen empfehlen wir Ihnen eher die aktuellen Verkaufsschlager mit GeForce4-Ti-4200-Grafikchip, die es teilweise schon in überakteten Neuaufgaben gibt. Die neuen Platinen von Abit, Aopen und Albatron werden oft mit 128 statt 64 MByte Grafikspeicher ausgeliefert und besitzen einen höheren Speichertakt (550 MHz anstatt 446 beziehungsweise 513 MHz) als die Standard-Platinen. Die Aopen Aeculus Ti-4200 S ist ein gutes Beispiel. Die darauf verbauten 128 MByte sind mit 3,6 ns Zugriffszeit spezifiziert und werden mit effektiv 550 MHz angesprochen. Damit liegt der Speichertakt knapp 100 MHz höher als der einer regulären GeForce4 Ti-4200, ein klares Leistungsplus. Bei vorsichtigen Überkühlungsversuchen erreichten wir sogar 320/580 MHz für Chip und Speicher. Wer hohe Taktraten durch

## Die aktuellen Grafikkarten im Vergleichstest

Name:	Maya II GV-R9700 Pro	Excaltur 9700 Pro	Radeon 9700 Pro
Hersteller:	Gigabyte	Envi/HIS	FIRO
Info/Telefon/-Preis:	040-2533040/ca. € 480,-	01805-608065/ca. € 500,-	0190-745505/ca. € 480,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9700 Pro/325 MHz	Radeon 9700 Pro/325 MHz	Radeon 9700 Pro/325 MHz
Speicher:	620 MHz/256 Bt/2,8 ns	620 MHz/256 Bt/2,8 ns	620 MHz/256 Bt/2,8 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bt/ab 1,5 GHz	1.280x1.024, 32 Bt/ab 1,5 GHz	1.280x1.024, 32 Bt/ab 1,5 GHz
Software:	5 Spiele, Power DVD XP 4.0, V-Tuner	Power DVD XP 4.0, Power Director Pro 2.1	Keine
Sonstige Ausstattung:	Composite-/S-Video-Kabel, DV-VGA	Multi-Monitor-Fähigkeit, AGP 8X	Multi-Monitor-Fähigkeit, AGP 8X
Übersicht:	Chip: 360 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 330 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 360 MHz/Speicher: 660 MHz
Wertung	<b>1,5</b>	<b>1,6</b>	<b>1,8</b>
Kommentar:	Gute Ausstattung und gute 3D-Leistung	Radeon 9700 Pro im Referenzzug	Noch eine Referenz-Radeon. Nichts Besonderes



**AUFWENDIG** Für aktuelle und zukünftige 3D-Spiele (hier: Unreal 2) sind Geforce4-MX-Grafikkarten nicht zu empfehlen. Sie sind technisch bereits überholt.

Überleitung erreichen möchte, sollte zugreifen. Die Siluro Ti-4200 OTES setzt die Standard-Taktfrequenzen. Nicht zu übersehen und leider auch nicht zu überhören ist ihr mächtiger Vollkopper-Kühlkörper mit Kühllamellen und einem leistungsfähigen Mini-Ventilator. Die Überleitungsergebnisse waren ermutigend. Unser bestes Ergebnis lag bei 310/570 MHz (Grafikchip/Speicher). Eine recht konservative Platine erreichte uns von Terratec. Die Mystify 4200 besitzt 64 MByte DDR-SDRAM. Neben Treibern legt Terratec einen Composite-auf-S-Video-Adapter und den Software-DVD-Player PowerDVD XP 4.0 bei. Im Überleitungsbereich liegt die Platine mit erreichten 280/610 MHz allerdings im unteren Mittelfeld. Eine solide Platine, die mit 199 Euro Anschaffungskosten allerdings etwas zu teuer ist. Die Albatron Medusa Ti-4200P Turbo besitzt 128 statt 64 MByte Grafikspeicher und hat das Platinendesign der Geforce4 Ti-4400/4600. Ihr ausgeklügeltes Kühldeign erlaubt einen effektiven Speichertakt von 550 MHz. Auch bei 300/650 MHz (Chip/Speicher) lief die Karte noch stabil – damit erhal-

## AGP BX - na und?

Was bringt das neue Grafikkarten-Interface wirklich? Brauchen Sie unbedingt ein neues Mainboard und eine AGP-BX-Grafikkarte?

Der AGP-Steckplatz ist seit seiner Einführung niemals ein Flaschenhals für 3D-Grafik gewesen. Selbst Nvidia-Chefentwickler David Kirk hat in einem Interview erklärt, dass die maximale Bandbreite von AGP 4X (1.066 MByte/s) erst ausgereizt wurde, als man mit einem Prototypen der Geforce4 Ti-4800 eine Szene aus dem Kinofilm Final Fantasy: The Spirits Within nachberechnet hat. Kein 3D-Spiel übermittelt annähernd so viele Daten über den AGP, als dass AGP 4X (2.133 MByte/s) wirklich nötig wäre. Kurzum: AGP 4X ist zwar eine feine Sache, aber definitiv kein Grund, die Grafikkarte oder das Mainboard zu wechseln. Schließlich haben wir ein paar aktuelle AGP-BX-Hauptplatinen auf die neueste BIOS-Version gepatcht und auf ihre Kompatibilität getestet.

Mainboard	Geforce4 MX-440/BX	Radeon 9700 Pro
Asus A7V8X	Kein Problem	Kein Problem
Franklin Gothic	Kein Problem	Kein Problem
Gigabyte 7VRXP	Kein Problem	Kein Problem
Epos 8K9AI	Kein Problem	Kein Problem
Soyo KT400 Dragon Ultra	Kein Problem	Absturz bei scharfen AGP-Timings*
Aopen AK77-BX Max	Kein Problem	Kein Problem
DFI AD77 Infinity	Kein Problem	Extreme Bildfehler
Leadtek K7NCR18D	Kein Problem	Kein Problem

\* Spezielle BIOS-Einstellung von Soyo

ten Sie die 3D-Performance der wesentlich teureren Geforce4 Ti-4600! Die Erste-Klasse-Performance der Karte lässt über das schwache Softwareumfeld hinwegsehen.

Nun aber zu den neuen 3D-Königen aus dem Hause ATI: Gigabyte setzt bei seiner Maya II GV-9700 Pro auf den Radeon 9700 Pro. Auch wenn diese wie alle anderen 9700-Pro-Platinen von ATI gefertigt werden, hat sich Gigabyte besonders viel Mühe gegeben, den Standardlüfter durch einen ausgefallenen goldfarbenen zu ersetzen. Dieser und die zusätzlichen Speicherkühler sorgen für gute Überleitungsergebnisse. Die Excalibur 9700 Pro wie auch die Xelo Radeon 9700 Pro gleichen sich hardwareseitig bis auf die Verpackung. Der Excalibur liegt

innerhalb des 3D-Spiel Ballistics und PowerDVD XP 4.0 sowie Power Director 2.1 bei. In den Kategorien Überleitung, Lüfterlautstärke und Wärmeentwicklung schneidet die Xelo-Karte geringfügig besser ab als die Excalibur. Die beigelegten Treiber sind veraltet und sollten schnell aktualisiert werden, um Spielproblemen aus dem Weg zu gehen. Das solide Platinenpaar ist besonders interessant für sparsame PC-Spieler.

Aber auch im Mittelklasse-Bereich hat sich einiges getan. Wie eingangs bereits erwähnt, tummeln sich hier die neuen Geforce4-MX-Karten. Die Geforce4 MX-440-VTD8X von MSI wird mit einer Umschalbox von TV-Ausgang auf Video-Eingang sowie einem DVI-

## Die aktuellen Grafikkarten im Vergleichstest

Name:	Medusa Ti-4200P Turbo	Siluro GF4 Ti-4200 OTES	Asotus Ti-4200 S	Mystify 4200
Hersteller:	Albatron	ATI	Acron	Terratec
Info-Teléfono/Preis:	02271-163300/ca. € 240,-	06403-805010/ca. € 230,-	01805-559191/ca. € 220,-	02157-81790/ca. € 200,-
Grafikchip/Platz:	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 Ti-4200/275 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz
Speicher:	550 MHz/128 Bt/3,3 ns	550 MHz/128 Bt/3,6 ns	550 MHz/128 Bt/3,6 ns	513 MHz/128 Bt/4 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Pixel Shader/Vertex Shader:	Vertex Shader 1.1/Pixel Shader 1.3	Vertex Shader 1.1/Pixel Shader 1.3	Vertex Shader 1.1/Pixel Shader 1.3	Vertex Shader 1.1/Pixel Shader 1.3
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024 32 Bt/ab 1,2 GHz	1.280x1.024 32 Bt/ab 1,2 GHz	1.280x1.024 32 Bt/ab 1,2 GHz	1.280x1.024 32 Bt/ab 1,2 GHz
Software:	WinDVD 3, Serious Sam, Motocross Mania	WinDVD 3, Deep	WinDVD 3, E-Color	WinDVD XP 4.0
Sonstige Ausstattung:	Multi-Monitor-Fähigkeit	Multi-Monitor-Fähigkeit, aufwendige Kühlung	Diverse Kabel und Adapter	Diverse Kabel und Adapter
Überleitbar:	Chip: 300 MHz/Speicher: 690 MHz	Ch. p: 310 MHz/Speicher: 570 MHz	Chip: 370 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 370 MHz/Speicher: 580 MHz
Wertung:	<b>1,8</b>	<b>1,9</b>	<b>1,9</b>	<b>2,0</b>
Kommentar:	Geforce4 Ti-4200 für Überleitbar-Fans	Ti-4200 mit lauten, aber gutem Lüfter	Großer Speichervorrat, hoher garantierter Speichertakt	Solide Ti-4200, nichts Besonderes



PREISWERT + KOMPETENT

600mel in Deutschland, 3000mel in Europa

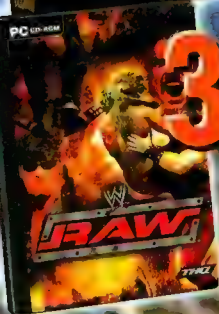
# expert



**Preis-Hammer!**

**29,-**

**Warcraft  
3-Reign  
of Chaos**  
(USK: 12)



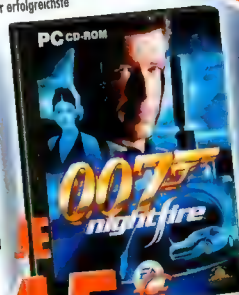
**WWE RAW** (USK: 12)

Endlich ist es soweit! Die Superstars der WWE holen  
Einzug auf dem heimischen PC und bringen die ganze  
Atmosphäre und Intensität einer echten Wrestling-  
Veranstaltung mit!



Voraussichtlich  
ab 4.12.2002  
erhältlich!

**EA  
SPORTS  
FUSSBALL  
MANAGER  
2003**



**James Bond 007  
Nightfire** (USK: 12)

Der Agent im Dienst der Gerechtigkeit

Voraussichtlich  
ab 4.12.2002  
erhältlich!



**Harry Potter  
und die Kammer  
des Schreckens**  
(USK: 6)

Harry Potter kehrt zurück!

**49,-**



**RTL Skispringen 2002**

(USK: 6)  
In erstklassiger 3D-Gratik und mit  
20 Schanzen der Weltcup-Saison  
2001/2002!

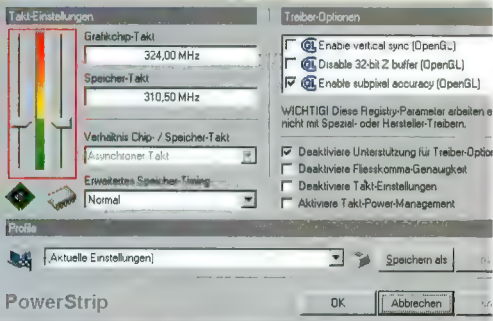
**10,-**

# & Fun Sports X-Mas!

Wichtiger Hinweis: Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, so ist er Ihnen schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

## Leistungs-Profile

## Radeon 9700



## PowerStrip

**VORSICHT** Mit dem Programm Powerstrip ([www.entech-taiwan.com](http://www.entech-taiwan.com)) können Sie Grafikkarten übertakten, verlieren dabei aber die Produktgarantie.

VGA-Adapter geliefert. Dank 64 MByte besonders schnellem BGA-Speicher (3,6 ns) besitzt die Platine ein großes Übertaktungspotenzial. Hier stellt sich allerdings die Sinnfrage, denn der NV18-Chip ist technologisch bereits überholt. In die gleiche Kerbe schlägt auch ProLinx Pixelview G4 MX440-8X mit 128 MByte Grafikspeicher. Gekühlt werden der Grafikchip sowie die Speicherbausteine durch einen massiven Kühlblock. Der dort angebrachte Lüfter ist vergleichsweise laut und klingt recht unangenehm. Mit 279/520 MHz ist die Karte zwar leicht übertaktet (Standard: 275/513 MHz), läuft aber selbst mit 376/566 MHz noch stabil. In *Unreal Tournament 2003* bringen die zusätzlichen 64 MByte übrigens einen geringen Leistungsvorteil, wenn Sie hoch aufgelöste Texturen verwenden. Die Gainward G4 Pro/600-8X XP GS besitzt nur 64 MByte Speicher, der mit effektiv 513 MHz arbeitet. Unser Übertaktungsrekord lag bei stolzen 360/580 MHz, allerdings ist der Lautstärkepegel des Lüfters sehr hoch. Besonders interessant erscheint das hauseigene Overclocking-Tool namens Expertool. Dessen Takeinstellung „Enhanced Performance“ (288/589 MHz)

## Die neuen GeForce4-Chips!

Wir haben bei Nvidia nachgehakt und hier die technischen Daten aller GeForce4-Platinen zusammengetragen.

Lassen Sie sich von dem vermeintlich schnelleren Grafik-Interface nicht blenden. Die Taktfrequenzen von Chip und Speicher sind immer noch leistungsgescheidend, während die maximale AGP-Bus-Bandbreite von mehr als zwei Gigabyte pro Sekunde von keinem aktuellen 3D-Spiel ausgereizt wird. Einige Grafikkarten mit dem Ti-4200-SE-Chip werden allerdings mit höheren Taktfrequenzen in den Handel gelangen. Die V9280S-TVD von Asus ist beispielsweise mit 275 und 600 MHz getaktet. Langsamer ist die MSI TI4200-VTD8X mit 250/512 MHz.

Grafikchip:	Codename:	Chiptakt:	Speichertakt:	AGP-Unterstützung:
GeForce4 MX-420	NV15	250 MHz	166 MHz	AGP 4x
GeForce4 MX-440	NV15	270 MHz	400 MHz	AGP 4x
GeForce4 MX-460	NV15	300 MHz	560 MHz	AGP 4x
GeForce4 MX-440-SE	NV12	275 MHz	512 MHz	AGP 4x
GeForce4 Ti-4200	NV25	280 MHz	500 MHz	AGP 4x
GeForce4 Ti-4400	NV25	275 MHz	550 MHz	AGP 4x
GeForce4 Ti-4600	NV25	300 MHz	650 MHz	AGP 4x
GeForce4 Ti-4200-SE	NV25	260 MHz	550 MHz	AGP 4x
GeForce4 Ti-4800 SE	NV28	275 MHz	550 MHz	AGP 8x
GeForce4 Ti-4800	NV28	300 MHz	650 MHz	AGP 8x

führte bei unserem Testmuster allerdings zu Abstürzen. Lediglich bei 580 MHz arbeitete der Grafikspeicher stabil. Alles in allem eine robuste Karte, die aber keine Übertaktungs-Rekorde zulässt. Aus dem Hause Sparkle haben wir die SP7300M4 getestet. Anders als bei der Gainward-Platine fällt das beigelegte Softwarepaket etwas mager aus. Das schlägt sich allerdings im Preis nieder, denn der liegt 20 Euro unter dem der G4 Pro/600-8X XP GS. Punkten konnte die Karte durch ihren leisen Lüfter – die SP7300M4 ist die leiseste MX-440 im Test! Auch wenn man die schlechte Ausstattung kritisieren kann, ist die Sparkle-Platine mit 139 Euro Anschaffungskosten doch die günstigste MX-440-Karte im Test. Welche Grafikkarten sind also


empfehlenswert? Die Radeon-9700-Pro-Karten sind höllisch schnell, gleichen sich aber bis auf wenige Ausnahmen (Hercules, Gigabyte) in Platinendesign, Lüfterart und oft auch der Ausstattung. Mit einer GeForce4-Ti-4200-Karte bekommen Sie für vergleichsweise wenig Geld immer noch sehr gute 3D-Leistung und Bildqualität. Von den NV18-Karten sollten Sie als ambitionierter Spieler aber die Finger lassen, auch wenn die dicke Ausstattung sehr verlockend ist. Der Grafikchip ist durch seine DirectX-7-Unterstützung technisch überholt und wird Ihnen bei zukünftigen Spielen mehr Ärger als Freude bereiten. Für das gleiche Geld bekommen Sie eine leistungsstärkere GeForce4-Ti-4200-Karte!

BERND HOLTMANN

## Die aktuellen Grafikkarten im Vergleichstest

Name:	GF4 MX-440-VTD8X	Pixelview G4 MX440-8X	SP7300M4	Pro/600-8X XP GS
Hersteller:	MSI	ProLinx	Sparkle	Gainward
Info-Telefon/Preis:	069-408930/c.a. € 145,-	0212-43970/c.a. € 160,-	06403-905010/c.a. € 140,-	069-898990/c.a. € 150,-
Grafikchip/-takt:	GeForce4 MX-440-8X/275 MHz	GeForce4 MX-440-8X/279 MHz	GeForce4 MX-440-8X/275 MHz	GeForce4 MX-440-8X/275 MHz
Speicher:	513 MHz/128 Bit/3,6 ns	520 MHz/128 Bit/4 ns	513 MHz/128 Bit/3,6 ns	513 MHz/128 Bit/3,3 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), -In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), -In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), -In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), -In (Kabel), DVI
Empfohlene Konfiguration:	Keine Unterstützung in Hardware	Keine Unterstützung in Hardware	Keine Unterstützung in Hardware	Keine Unterstützung in Hardware
Software:	U.a. 3 Spiele, WinDVD 5.1, WinProducer/Coder	Codename Outbreak, DVD- und Videosoftware	Power Director Pro 2.1 Me	WVCD 3, Videosoftware
Sonstige Ausstattung:	Multi-Monitor-Fähigkeit, AGP 8X	M., 1-Monitor-Fähigkeit, AGP 8X	Diverse Kabel und Adapter	Diverse Kabel und Adapter
Übertaktbar:	Chip: 380 MHz/Speicher: 640 MHz	Chip: 375 MHz/Speicher: 565 MHz	Chip: 370 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 370 MHz/Speicher: 580 MHz
Wertung:	<b>2,5</b>	<b>2,5</b>	<b>2,5</b>	<b>2,6</b>
Kommentar:	Dicke Ausstattung, leider nur DirectX-7-Chip	Teure Einstiegskarte mit guter Ausstattung	Leiseste GeForce4-MX im Test	Trotz eigenem Tool kein Übertaktungs





# Open your mind

**Neu**  
 ▶ Aureon 7.1 Space  
 € 149,00\*



**Neu**  
 ▶ Aureon 5.1 Sky  
 € 129,00\*



**Sie finden vieles reichlich beschränkt?** Höchste Zeit ein paar Freiheiten zu entdecken. Zum Beispiel mit der neuen Soundkartenfamilie von TerraTec! Angefangen bei der **Aureon 5.1 Fun** für großen Sound zum kleinen Preis auf 6 Kanälen. Gefolgt vom Raumklangwunder **Aureon 5.1 Sky** mit bis zu 24 Bit/192 kHz Klangqualität auf ebenfalls 6 Kanälen. Gekrönt vom Surround-Nonplusultra **Aureon 7.1 Space**, die mit bis zu 24 Bit/192 kHz auf maximal 8 Kanälen Hör-Erlebnisse der Extraklasse garantiert. Auch die Softwarepakete sind eine runde Sache und reizen die Möglichkeiten der Aureons voll und ganz aus. TerraTec ist eben anders! TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum Bestellen bei [www.BPEXpress.de](http://www.BPEXpress.de) und [www.amazon.de](http://www.amazon.de). Mehr Infos unter [www.terratec.de](http://www.terratec.de).

\* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen in Euro



# Intel für Einsteiger

**Bei der Wahl eines neuen Intel-PCs können Sie in viele Fallen tappen.** Wir helfen Ihnen bei der Entscheidung und testen drei neue Pentium-4-PCs.

**U**nd welcher Chipsatz soll es sein? Viele Käufer sind von der unüberschaubaren Flut an Prozessoren und Mainboards schlichtweg überwältigt und verwirrt. Für den neuen Intel-PC die richtige Kombination aus Prozessor, Mainboard und Hauptspeicher zu finden, fällt besonders Laien nicht leicht. Wir haben für Sie recherchiert und die wichtigsten Kauf-Kriterien für einen aktuellen Intel-PC herausgearbeitet. Passend dazu konnten wir auch drei brandneue Komplet-PCs mit Pentium-4-Herz in unser Testcenter laden. Seien Sie gespannt!

Der Mainboard-Chipsatz koordiniert den Datenfluss aller PC-Komponenten und legt Hardware-Standards für Ein- und Ausgabegeräte fest – wie zum Beispiel die Maximal-Geschwindigkeit, mit der von Festplatten oder dem Hauptspeicher gelesen werden kann. Im Oktober hat Intel gleich vier neue Chipsätze

für den Pentium 4 auf den Markt gebracht. Der 845PE gleicht seinem Vorgänger 845E bis auf die neue Speicherunterstützung (PC333) – und genau das macht ihn für PC-Spieler so interessant. Durch den schnelleren Speicher gewinnen Sie nämlich zusätzliche 3D-Performance. Warum? Die maximal mögliche Bandbreite des Frontside-Bus (FSB) liegt bei 4,2 GByte pro Sekunde. Bei PC266-Speicher ist der Speichierzugriff auf 2,1 GByte/s beschränkt, bei PC333 sind es immerhin 2,7 GByte/s. Das schlägt sich in unseren Spiele-Benchmarks mit einem deutlichen



## Aktuelle Hauptprozessoren im Technik-Vergleich

Prozessor	Frequenz	Mindeste Preis*	Preis-Leistung
Pentium 4 3 GHz	3.066 MHz	Ca. € 870,-	Ungenügend
Pentium 4 2,8 GHz	2.800 MHz	Ca. € 530,-	Ausreichend
Pentium 4 2,6 GHz	2.600 MHz	Ca. € 400,-	Ausreichend
Pentium 4 2,53 GHz	2.533 MHz	Ca. € 325,-	Ausreichend
Pentium 4 2,40 GHz	2.400 MHz	Ca. € 280,-	Befriedigend
Pentium 4 2,26 GHz	2.260 MHz	Ca. € 270,-	Ausreichend
Pentium 4 2,20 GHz	2.200 MHz	Ca. € 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2800+	2.266 MHz	Noch unbekannt	Noch unbekannt
Athlon XP 2700+	2.167 MHz	Ca. € 490,-	Ausreichend
Athlon XP 2600+	2.133 MHz	Ca. € 360,-	Ausreichend
Athlon XP 2400+	2.000 MHz	Ca. € 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2200+	1.800 MHz	Ca. € 175,-	Befriedigend
Athlon XP 2000+	1.667 MHz	Ca. € 140,-	Gut
Athlon XP 1800+	1.500 MHz	Ca. € 84,-	Sehr gut

\* = ungefährender Preis Mitte November

## Intel-PC: Die Checklist

Ausgehend von der Mindestanforderung eines aktuellen Spiele-PCs haben wir hier die wichtigen von den unwichtigen Eigenschaften eines Intel-Systems getrennt.

## Die Hardwarebasis - nur das Nötigste:

- Pentium-4-Prozessor ab 2.000 MHz
- Mainboard mit DDR-Speicherunterstützung
- 256 MByte oder mehr DDR-SDRAM-Hauptspeicher

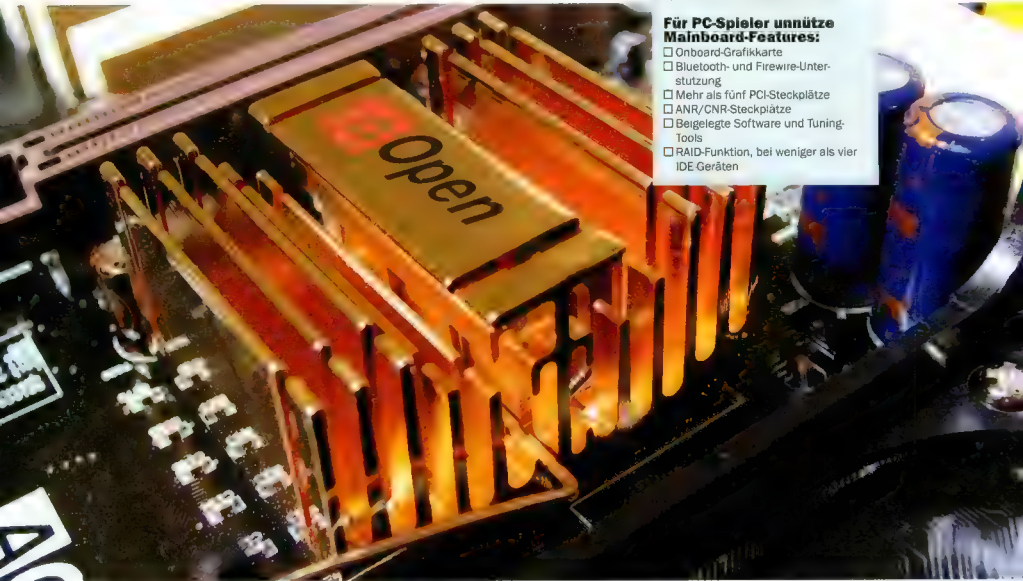
## Sinnvolle

## Mainboard-Features:

- ☐ Unterstützung für PC333-Speicher
- ☐ USB 2.0, Onboard-LAN, Onboard-Sound (6-Kanal)
- ☐ Diagnose-Leuchtdioden, Dual-BIOS
- ☐ Einfache Übertakterfunktionen

## Für PC-Spieler unnütze Mainboard-Features:

- ☐ Onboard-Grafikkarte
- ☐ Bluetooth- und Firewire-Unterstützung
- ☐ Mehr als fünf PCI-Steckplätze
- ☐ ANR/CNR-Steckplätze
- ☐ Beigelegte Software und Tuning-Tools
- ☐ RAID-Funktion, bei weniger als vier IDE-Geräten



Performance-Plus von bis zehn Prozent nieder. Vor allem **Dungeon Siege** und **Mafia** profitieren von dieser Verbesserung.

Aber seien Sie wachsam beim Hauptplatinenkauf: PC333-Speicher arbeitet nur mit den neuen Pentium-4-Prozessoren und Mainboards mit 533 MHz Frontside-Bus bei voller Leistung. In den alten Modellen mit 400 MHz Frontside-Bus schafft selbst PC333-Speicher nur die Leistung von PC266-Speicherriegeln.

Parallel zum 845PE startete Intel auch mit zwei weiteren Chipsätzen durch – und die besitzen sogar eine integrierte Grafikkarte. Mainboards mit 845GE /GV sind für 3D-Spiele aber nicht zu empfehlen – beim Test auf einem Pentium 4 mit 2.800 MHz und einem 845GL-Mainboard lieferte **Unreal Tournament 2003** lediglich zehn Bilder pro Sekunde. Lächerlich, denn selbst auf einem 1.200 MHz Pentium III mit einer

Geforce4 Ti-4200 liefert der gleiche Benchmark stolze 31 Bilder pro Sekunde. Wer auf den integrierten Grafikern nicht verzichten will, wählt besser den 845GE, denn dieser Chipsatz ermöglicht es Ihnen, im Nachhinein eine bessere AGP-Grafikkarte nachzurüsten. Im Vergleich zum 845GV mit PC266-Speicher ist der 845GE ebenfalls besser ausgestattet, denn er unterstützt PC333-Speicher.

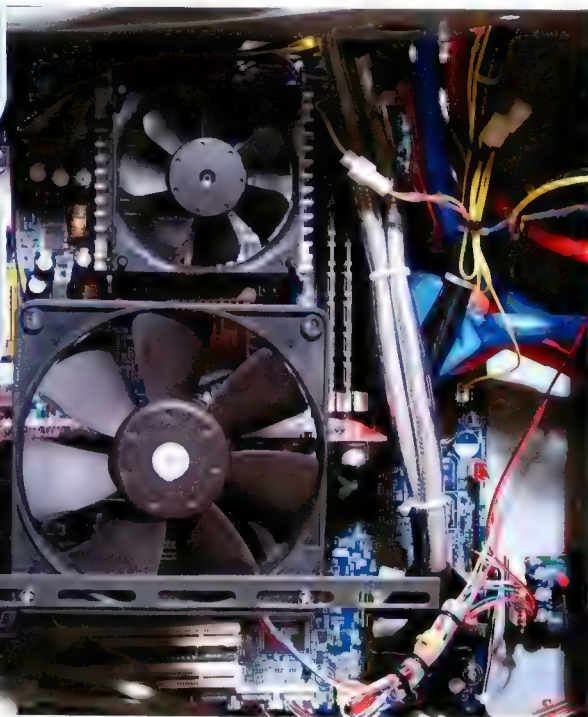
Die beste Performance mit einem Pentium-4-Prozessor erhalten Sie allerdings, wenn Sie ein Mainboard mit RDRAM-Speicher (auch RAMBUS genannt) statt DDR-

SDRAM (PC266/333) einsetzen. Seit Oktober unterstützt Intels RAMBUS-Chipsatz 850E offiziell zwar auch PC1066-RDRAM, dafür müssen Anwender vorerst auf USB 2.0 verzichten. Der dafür zuständige Chipsatz-Teil (Southbridge) wurde nämlich nicht aktualisiert.

Abseits von Intel gibt es auch Firmen, die Mainboard-Chipsätze für den Pentium 4 bauen. VIA bietet mit dem P4X400 zum Beispiel eine recht schnelle und flexible Plattform an. Abgesehen von ein paar kleineren Schwächen wie der Performance von PCI-Geräten und

## COOLE SACHE

Unter diesem Passivkühler verbirgt sich die Northbridge. Sie ist einer von zwei Teilen jedes Mainboard-Chipsatzes.



## SICHER IST SICHER

Damit sich die GeForce4 Ti-4200 nicht aufheizt, hat man einen riesigen Zusatzlüfter an die Steckleiste montiert.

der schlechten Verfügbarkeit im Handel macht der P4X400 allerdings einen guten Eindruck.

Richtig günstig sind Mainboards mit dem Chipsatz 648 von Sis. Sie sind bereits ab 100 Euro erhältlich und lassen Ihnen mehr finanziellen Spielraum beim Prozessorkauf. Im Vergleich zu den Intel- und VIA-Plattformen ist der 648 allerdings langsamer. In *Warcraft 3* und *Jedi Knight 2* musste der 648 sich geschlagen geben, während er in *Unreal Tournament 2003* und *Dungeon Siege* fast gleichauf mit Intels 845PE lag. Hier ist treibertechnisch offensichtlich noch einiges zu machen. Sowohl VIAs P4X400 als auch der Sis 648 unterstützen AGP 8X. Warum die aktuelle Grafikkartenschnittstelle nichts bringt, lesen Sie ab Seite 194 in unserem aktuellen Grafikkartentest.

In einer Disziplin sind Intels haus eigene Chipsätze den Kollegen aus Fernost allerdings einen Schritt voraus: Mit dem neuen Prozessorflaggschiff Pentium 4 3,06 GHz führt Intel nämlich die Hyper-Threading-Technik ein. Die gaukelt dem Betriebssystem einen zusätzlichen Prozessor vor und lastet die CPU im Idealfall besser aus. Was bedeutet das? Mehr Leistung bei gleicher Taktfrequenz. P4X400 und 648 unterstützen die neue Technik nicht. Bei Intel beherrschen dagegen fast alle Chipsätze mit 533-MHz-Frontside-Bus Hyper Threading. Lediglich der 845G ab der „B-Step“-Version unterstützt die kommenden P4-Prozessoren problemlos. Sehr empfehlenswert sind Intel-845PE-Main-

boards, die mit Preisen um 200 Euro nicht zu den teuersten Platinen gehören, allerdings Performance-Werte liefern, die nur knapp unter denen eines RDRAM-Systems liegen.

Bei der Prozessorwahl sollten Sie unbedingt einen Pentium 4 mit Northwood-Kern wählen. Wenn Ihr PC aktuellen und zukünftigen 3D-Spielen gewachsen sein soll, muss der Pentium 4 wenigstens 2.000 MHz unter der Haube haben und dabei 533 MHz Frontside-Bustakt unterstützen. Finger weg vom günstigen Celeron-Prozessor! Der günstige Pentium-4-Ersatz besitzt weniger internen Zwischenspeicher und rechnet dadurch langsamer. Spieler mit weniger oder gar keinen Bastel-Ambitionen greifen besser zu einem Komplet-PC.

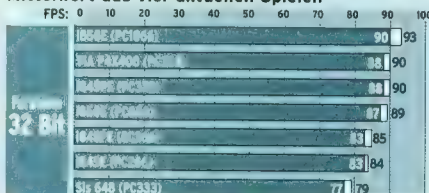
Bereits in Ausgabe 11/02 haben wir Ihnen einen Komplet-PC von L&S Electronic vorgestellt. Das alte System war mit einer GeForce4-MX-Grafikkarte für aktuelle Spiele unterdimensioniert. Beim aktuellen Norma-PC hat man nachgebessert – und zwar mit einem schnelleren Prozessor (2.533 statt 2.400 MHz) und einer aktuellen GeForce4 Ti-4200 als Grafikkarte. In der 3D-Praxis macht sich dies auch bezahlt, denn in unseren Testspielen *Mafia*, *Unreal Tournament 2003* und *Warcraft 3* liefert der PC sehr gute Werte ab. Etwas gearbeitet hat man an der Gesamtlautstärke des Systems – die ist zwar immer noch vergleichsweise hoch, liegt aber im erträglichen Bereich. Für rund 1.000 Euro ein Rundum-glücklich-Paket für jeden PC-Spieler.

Ebenfalls im Bereich der High-End-PCs mischt der Whisper Power von PC-World mit. Der blaue Blickfang verwendet den großen

## Mainboard-Chipsätze im Vergleich

Wir haben aus vier aktuellen PC-Spielen einen Leistungsdurchschnitt aktueller Pentium-4-Mainboards errechnet, natürlich nach verwendetem Chipsatz.

## Mittelwert aus vier aktuellen Spielen



Die schnellste Plattform für Intel-Prozessoren bleibt der 850E mit PC1066-RDRAM. Der 845PE sollte nach Möglichkeit mit PC333-Speicher laufen.

Einstellungen: Intel Pentium 4 2,4 GHz, FSB 133, Speicher je nach Plattform, Win98 SE, Mittelwert aus *Warcraft 3*, *Unreal Tournament 2003*, *Dungeon Siege* und *Jedi Knight 2*.



## Übersicht: Alle aktuellen Chipsätze für Intel-Prozessoren

Für Pentium-4-Prozessoren steht mehr als ein halbes Dutzend aktueller Chipsätze bereit. Die wichtigsten im Überblick:

Chipsatz	i850E	i845E	i845PE	i845G	i845GE	i845GV	P4X400	648
Chipsatz	850E	i845E	i845PE	i845G	i845GE	i845GV	P4X400	648
Hersteller	Intel	Intel	Intel	Intel	Intel	Intel	VIA	Ss
CPU-Bauform	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478
FSB	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR	100, 133 MHz QDR
Speicher	PC800, PC1066	PC200, PC266	PC200, PC266	PC200, PC266	PC266, PC333	PC200, PC266	PC200, PC266, PC333	PC200, PC266, PC333
AGP-Modus	4X, 1.5 V	4X, 1.5 V	4X, 1.5 V	4X, 1.5 V	4X, 1.5 V	Kein AGP-Steckplatz	4X, 1.5 V	4X, 1.5 V
Prozessoren	P4, Celeron	P4, Celeron	P4, Celeron	P4, Celeron	P4, Celeron	P4 Celeron	P4, Celeron	P4 Celeron
Festplatten-interface	DMA/100	DMA/100	DMA/100	DMA/100	DMA/100	DMA/100	DMA/133	DMA, 133
Onboard-Sound	AC97	AC97/20 Bit	AC97/20 Bit	AC97/20 Bit	AC97/20 Bit	AC97/20 Bit	AC97 (6-Kanal)	AC97 (6-Kanal)
Hyper-Threading	Ja	Ja	Ja	Ja (B-Sleep)	Ja	Ja	Nein	Nein
USB-Support	USB 1.1	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0

CS-901-Tower von Chieftec. Darunter befindet sich ein Pentium 4 mit 2,4 GHz auf einer Gigabyte-Hauptplatine mit Intel-845E-Chipsatz. Bei den 512 MByte DDR-Speicher handelt es sich leider nur um PC266-Speichermodule. Ein Mainboard mit dem aktuellen 845EP-Chipsatz und PC333-Speicher würde für mehr Leistung sorgen. Eine gute Idee ist der Anschluss zweier 60-Gigabyte-Festplatten an den integrierten RAID-Controller. Im RAID-0-Modus verdoppelt sich damit fast die Schreib- und Leseschwindigkeit. Als Grafikkarte wählt PC-World eine GeForce4 Ti-4200, die für mehr als ordentliche Werte in unseren Spieletests sorgte. Besonders beeindruckt hat uns allerdings die sehr niedrige Geräuschentwicklung des PCs. Die besonders leisen Gehäuse- und Netzteil-Lüfter sowie die verbesserte Grafikkartenkühlung haben zwar ihren Preis, sind für besonders geräuschempfindliche Spieler aber jeden Cent der 2.000 Euro wert.

Der schnellste Spiele-PC im Test kommt von PC Spezialist. Mit sagenhaften 3,06 GHz Taktfrequenz und einer topaktuellen Radeon-9700-Pro-Grafikkarte gewinnt der Supernova 3066 die Leistungskrone. Als Mainboard wurde das P4PE/GD von Asus eingespannt und darauf 512 MByte PC333-Markenspeicher verbaut. Das eingebaute 16x-DVD-Laufwerk ist im Betrieb leider etwas laut. Für Backup-Profis besonders interessant ist übrigens der eingebaute Samsung-DVD-Brenner SD-R5002 – Brennsoftware wurde natürlich bereits vorinstalliert. Leider funktionierte bei unserem Testgerät die Lüfterregelung an der Gehäusefront nicht – die ist laut PC-

Spezialist nämlich für zusätzliche Lüfter gedacht.

Das ist sinnvoll, denn selbst nach einem mehrstündigen Dauerbetrieb mit dem 3DMark2001 SE (1.280x1.024) wurde der Prozessorkühler gerade einmal 48 Grad warm und bleibt damit im grünen Bereich.

In Benchmarks mit Mafia und Unreal Tournament 2003 ist dieser PC nicht zu schlagen. Die 3D-Leistung ist dank pfeilschneller CPU und Radeon 9700 Pro in allen Kategorien beeindruckend und schreit geradezu nach 3D-Spielen wie Unreal 2 oder Doom 3. Wenn Sie der hohe Preis nicht abschreckt, bürgt der Supernova für Ruckelfreiheit über die nächsten zwei Jahre. **BERND HOLTMAN**

## Intel-Komplettsysteme im Vergleichstest

Name	Supernova 3066	Whisper Power P4 2400	Norms-PC
Hersteller/Preis	PC Spezialist/ca. € 3.000,-	PC-World/ca. € 2.000,-	L&S Electronic/ca. € 1.000,-
Prozessor	Intel Pentium 4 bei 3.066 MHz	Intel Pentium 4 bei 2.400 MHz	Intel Pentium 4 bei 2.533 MHz
Hauptspeicher	512 MB PC333	512 MB PC266	512 MB PC266
Festplatte	80 GByte	120 GByte (zwei Festplatten)	120 GByte
Grafikkarte	Air Radeon 9700 Pro	Nvidia GeForce4 Ti-4200	Nvidia GeForce4 Ti-4200
Ausstattung	ISDN-Karte, Logitech Cordless Desktop Optical	--	Drei-Tasten-Maus, Tastatur, MS Works Suite 2003, Brennsoftware
Netzteil	Enemmax, 433 Watt	Enemmax, 350 Watt	FSP, 250 Watt
3D-Leistung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Preis-Leistung	Ausreichend	Befriedigend	Gut
<b>Wertung</b>	<b>1,4</b>	<b>1,6</b>	<b>2,0</b>
<b>Kommentar</b>	Der aktuell schnellste Komplett-PC für Spieler	Der bisher leiseste luftgekühlte PC	Günstiger Spiele-PC ohne große Mängel



## Thrustmaster FF Racing Wheel

**B**eim Test des kraftverstärkten Lizenz-Lenkrads nahmen wir den direkten Vergleich mit einem ausgemusterten Original-Lenkrad aus Schumis Ferrari-Flitzer vor. Auf der Nachbildung fehlen zwar einige Funktionen – etwa die Einstellung für das Treibstoffgemisch und das Digital-Display – allerdings ist das Griffgefühl das gleiche. Technisch konnte uns die Replik allerdings nicht ganz überzeugen. Ihr Aufbau dauert durch das Saugnapf-Klammersystem länger als bei anderen Lenkern. Die Verarbeitung ist über alle Zweifel erhaben und auch die Knöpfe sind gut zu erreichen. Für den Force-Feedback-Test haben wir *Grand Prix 3* und *Colin McRae 2* gespielt. Im Vergleich zum Force Feedback GT aus gleichem Hause bietet das FF Racing Wheel schwächere Effekte. Außerdem verstellte sich beim Einschalten der Rütteltechnik die Nullstellung, so dass wir oft nachjustieren mussten. Was bleibt, ist ein teures, erstklassiges Lenkrad mit kleinen Macken.

BERND HOLTSMANN

### TESTURTEIL FF RACING WHEEL

HERSTELLER	Thrustmaster
PREIS	Ca. € 180,-
TEL.	0190-662789
AUSSTATTUNG	1,5
EIGENSCHAFTEN	2,5
LEISTUNG	1,7

**FAZIT:** Teures, gutes Lizenz-Lenkrad mit kleinen Macken

WERTUNG

1,8



## Logitech Freedom 2.4 Cordl.

**D**er Joystick hat in der Redaktion einen guten Eindruck hinterlassen. Warum? Er kommt ohne Verkabelung aus. Seine 2,4-GHz-Funktechnik ist bereits ausgereift und sorgt für einwandfreie, präzise Funkübertragung ohne bemerkbare Verzögerungen – das ist besonders für 3D-Actionspiele sehr wichtig. Die Verarbeitung des Freedom und seiner neun Feuertasten ist sehr gut. Der mittig angebrachte Throttle und alle Tasten sind gut zu erreichen. Wegen seines leichten Gewichtes und der drei Standbeine sollten Sie aber schnelle, feste Bewegungen vermeiden, sonst kippt Ihnen das Gerät auf dem Tisch um. Gespeist wird der Freedom übrigens über drei mitgelieferte AA-Batterien. Die Spieldauer mit einem Batteriesatz beträgt durch den eingebauten Stromsparmodus mehrere Stunden, die Funkreichweite knapp fünf Meter. Der Anschluss des USB-Funkempfängers gestaltet sich sehr einfach, denn spezielle Treiber sind nicht vonnöten. Etwas für Hobbyflieger.

BERND HOLTSMANN

### TESTURTEIL FREEDOM 2.4 CORDLESS

HERSTELLER	Logitech
PREIS	Ca. € 80,-
TEL.	089-894670
AUSSTATTUNG	1,7
EIGENSCHAFTEN	2,0
LEISTUNG	1,8

**FAZIT:** Empfehlenswerter Flight-Stick ohne Kabel

WERTUNG

1,8



## Fujitsu Siemens Scaleo CTM5020

**D**ie maximale Auflösung dieses 15-Zoll-Flachbildschirms beträgt 1.024x768 Bildpunkte bei einem Kontrastverhältnis von 300:1. Das bedeutet, dass der dunkelste Punkt 300 Mal heller ist als der hellste darstellbare Punkt. Röhrenmonitore erreichen in dieser Disziplin durchschnittlich bessere Werte im Bereich von 500:1. Der Blickwinkel, in dem der Bildinhalt gut zu erkennen ist, erreicht vertikal 100 und horizontal 120 Grad – ein ordentlicher Wert. Der Scaleo besitzt einen D-Sub-Anschluss für die Grafikkarte und Audio-Eingänge für die eingebauten Gehäuse-Lautsprecher. Die taugen allerdings höchstens für die Windows-Sounds und nicht für Spiele. In den Bereichen Helligkeitsverteilung und Farbbrillanz erreichte der Scaleo gute Noten. Seine Schaltschwindigkeit ist mit 30 Millisekunden zwar etwas niedrig, trotzdem konnten wir im Praxistest mit *NOLF 2* keine störenden Schlieren feststellen.

BERND HOLTSMANN

### TESTURTEIL SCALEO CTM5020

HERSTELLER	Fujitsu Siemens
PREIS	Ca. € 500,-
TEL.	01805-372100
AUSSTATTUNG	2,5
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	1,5

**FAZIT:** Günstiger 15-Zoll-TFT für 3D-Spieler

WERTUNG

1,9



# NORMA®

## Hochleistung zum Niedrig-Preis!

ab Montag, 2. Dezember



# High-Performance-Tower

## mit echten 2,53 GHz

Getestet  
und für GUT  
befunden:

**Computer**  
Magazin für die Praxis

Produkt des Monats

**Computer**  
Magazin für die Praxis

Kaufempfehlung

Angabe 1/03

Intel® Pentium® 4  
mit echten 2,53 GHz  
533 MHz  
Front-Side-Bus

### All in One

- Spielen
- Arbeiten
- Internet surfen
- CDs brennen
- DVDs sehen
- Bild- und Video-  
Bearbeitung
- und vieles mehr

SOFORT STARTKLAR

Intel® Pentium® 4 Prozessor  
mit 2,53 GHz

120-GB-Festplatte  
7200 U/min

512 MB DDR-RAM

Grafikkarte  
nVidia GeForce4 Ti 4200

MSI Mainboard mit  
533 MHz Front-Side-Bus

CD-Rewriter 40x/20x/48x  
mit Nero-Burning-Software

DVD-Laufwerk 16x/48x  
mit PowerDVD-Software

16 Bit Stereo-Sound AC 97

Anschlüsse: 1x parallel, 2x PS/2, 1x Monitor,  
2x seriell, 4x USB (2x vorne, 2x hinten), 1x Mikrofon,  
1x Line-In, 1x Line-Out, 1x TV-Out,  
1x FireWire IEEE 1394, 1x Gameport

56-K-Modem Inkl. Modem-Kabel

DSL & Network ready  
Netzwerk-Controller  
on board Fast Ethernet 10/100 Mbit

3,5"-Diskettenlaufwerk

Internet-Tastatur + Maus

Software inklusive

OS: Windows XP Home Edition inkl.

Microsoft Internet Explorer 6 • Microsoft Outlook Express

Windows Media Player, Messenger, News Reader

Schnelle Benutzerschnittstelle, neugestaltete, veränderte  
Benutzeroberfläche und viele weitere neue Features

Microsoft WorksSuite 2003

Microsoft Word 2003 • Microsoft Excel 2003 • Microsoft PowerPoint 2003 • Microsoft Access 2003 • Microsoft Outlook 2003 • Microsoft Internet Explorer 6 • Microsoft Outlook Express

Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. OEM  
Recovery-Version auf CD/DVD Nur in Verbindung mit  
gekauftem System gültig

# 999,-



nero  
EXPRESS

CyberLink

365 Tage im Jahr Service-Hotline,  
auch sonn- und feiertags,  
inklusive Vor-Ort-Service

SAMSUNG

Retail-Kit  
(Einbau-Satz)

CD-RW-Brenner SW-248

48x schreiben, 16x wiederbeschreiben,  
48x lesen

8 MB Buffer Memory  
Inklusive Nero burning  
Rom Brennsoftware  
und Nero media player

PREMIUM  
LEISTUNGSGARANTIE  
ausgezeichnet

64,99

Inkl. Brennsoftware nero5

Erhältlich ab Mittwoch, 4. Dezember

Einbau-Satz



Erhältlich ab Mittwoch, 4. Dezember

Memorex  
CD-R-Spindel Rohlinge  
25er-Pack

700 MB, CD-R, 80 Min.

PREMIUM  
LEISTUNGSGARANTIE  
ausgezeichnet

8,99



48fach

Greifen Sie schnell zu!

Diese Artikel führen wir nur vorübergehend!

Alle Preise in Euro!

Bei Druckfehlern keine Haftung.



## Microsoft Keyboard

**M**it den 17 zusätzlichen Tasten des Multimedia Keyboards steuern Sie bequem alle Multimedia-Anwendungen wie MP3-Software, DVD-Player oder auch Internetanwendungen. Die Tasten sind in einer Reihe über den üblichen Tasten angebracht. Die Designer haben die Tasten über den Pfeiltasten wieder einmal hochkant und die F-Tasten in Dreierblöcken angeordnet – das kennen wir bereits vom Office-Keyboard. Fans von Ego-Shootern müssen sich an die neue Lage gewöhnen, wenn sie die Pfeiltasten und die umliegenden Tasten verwenden. Der Anschlag der Tasten ist leicht, so dass längeren Sitzungen nichts im Weg steht. Als Anschluss zum PC wählte Microsoft ungewöhnlicherweise den alten PS/2-Anschluss. Unser Fazit: Es gibt einige teurere Tastaturen, die es im Bereich Funktionsvielfalt und Verarbeitungsgüte nicht mit dem Multimedia Keyboard aufnehmen können – das ist uns einen PC-Games-Preistipp wert. **BERND HOLTMAN**

### TESTURTEIL MULTIMEDIA KEYBOARD

HERSTELLER Microsoft  
PREIS Ca. € 54,-  
TEL. 089-311760

AUSSTATTUNG 2,4  
EIGENSCHAFTEN 1,9  
LEISTUNG 1,8

FAZIT: Sehr empfehlenswertes Tastatur-Flaggschiff

WERTUNG

1,9



## Logitech MX 500

**L**ogitech bleibt mit der MX 500 Optical Mouse dem spielernahen Image treu und liefert eine erstklassige optische Maus ab, die mit einem Sensor eine Auflösung von 800 dpi schafft. Viele Konkurrenten können nur die Hälfte bieten. Selbst die Logitech MouseMan Dual Optical benötigte zwei Sensoren, um diese Auflösung zu erreichen. Die MX 500 gleicht der kabellosen MX 700 (Test in PC Games 12/02) bis ins kleinste Detail. Die beiden Maustasten wurden raffiniert unter der Schale platziert. Für Spieler sind die drei Zusatzstasten rund um das Mausrad fast uninteressant, da der Zeigefinger die linke oder rechte Maustaste erst verlassen muss, um diese Mauseinstasten zu bedienen. Als Ausgleich hat Logitech seitlich zwei ebenfalls programmierbare Tasten angebracht. Im Test fiel uns auf, dass das Gerät besonders gut mit einem X-Board-Mauspad von Kryptec zusammenarbeitet – das Sie auf der Webseite ([www.kryptec.de](http://www.kryptec.de)) für rund 20 Euro bestellen können. **BERND HOLTMAN**

### TESTURTEIL MX 500 OPTICAL MOUSE

HERSTELLER Logitech  
PREIS Ca. € 49,-  
TEL. 089-894670

AUSSTATTUNG 2,0  
EIGENSCHAFTEN 1,5  
LEISTUNG 1,5

FAZIT: Eine hervorragende Kabelmaus

WERTUNG

1,6



## Altec Lansing XA 3021

**D**as Design des neuen 2.1-Boxensystems ist sehr eigenwillig. Die Satelliten sehen wie 60er-Jahre-Mikrofone aus, während der Subwoofer eher einem Torpedo gleicht. Darunter verbirgt sich aber robuste Klangtechnik. Das System besitzt eine Effektivleistung von 27,5 Watt (RMS), von denen je 5,5 Watt auf die Satelliten entfallen. Die fehlenden 16,5 Watt steuert der extravagante Subwoofer bei. Einen guten Eindruck macht die Kabelfernbedienung. Neben Reglern für die Lautstärke können Sie auch Klang-Voreinstellungen treffen (TV, Gaming, Max-Bass). Um Eltern oder Mitbewohner mit dem Klang nicht zu verärgern, lassen sich gleich zwei Kopfhörer an die Fernbedienung anschließen. Das ist besonders sinnvoll bei Sportspielen mit zwei Teilnehmern (etwa FIFA 2003). Tiefen und Höhen sind gut abgestimmt und sorgen vor allem im „Gaming“-Modus durch leichte Übersteuerung für bombastischen, aber nicht verzerrten Sound. **BERND HOLTMAN**

### TESTURTEIL XA 3021

HERSTELLER Altec Lansing  
PREIS Ca. € 119,-  
TEL. 06181-943630

AUSSTATTUNG 2,3  
EIGENSCHAFTEN 2,3  
LEISTUNG 2,2

FAZIT: Für Spiele top, Musik ok

WERTUNG

2,2



ASUS V9280 **S**

# Super Fast 600MHz

20% schneller als normale **Ti4200 8X**



## spezielle Ausstattung



AGP 8X



64/128MB DDR



TV-out



Video-in



DVI



2nd VGA



3 YEAR WARRANTY

## GeForce4 Ti4200-8X Serie

### V9280S Super Fast

- GeForce4 Ti4200-8X
- AGP 8X
- 128MB DDR BGA Speicher
- 20% höhere Taktrate
- optimale Kühlung durch Kupferlamellen
- DVI, 2x VGA, Video-In, TV-Out

### V9280 Video Suite

- GeForce4 Ti4200-8X
- AGP 8X
- 128MB DDR
- optimale Kühlung durch Kupferlamellen
- neueste Innovationen:  
Dual-DVI, Dual-VGA, Video-In, TV-Out  
Smart Doctor, Smart Cooling

### V9280 /TD

- GeForce4 Ti4200-8X
- AGP 8X
- 128MB DDR
- DVI, 2x VGA, TV-Out

**ASUS**  
www.asuscom.de

# Grafikkarten

**Kaufberatung Schritt für Schritt:** Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind

**S**parsame Spieler greifen momentan zu den günstigsten DirectX-7-Grafikbeschleunigern von Nvidia (Geforce4 MX-460). Kyro-II/-III sowie Radeon-7000-Platinen oder Matrox-G550-Platinen sind für Spieler nicht mehr zu empfehlen. Schneller, aber auch teurer, ist die DirectX-8-Riege bestehend aus Radeon 8500/LE/9000/9000 Pro oder die Geforce3- und Geforce4-Ti-Familie. Nur damit kommen viele aktuelle

3D-Rollenspiele wie *The Elder Scrolls 3: Morrowind*, *Neverwinter Nights* und das Unterwasser-spektakel *Aquanox 2* so richtig auf Touren. Zu teuer und ohne Windows98-Support kommt die Matrox Parhelia-512 daher. Finger weg! Wer für die kommenden 3D-Ego-Shooter *Unreal 2* oder *Doom 3* gerüstet sein will, investiert bis zu 500 Euro in eine Grafikkarte mit Radeon-9700-Chip oder eine der bald erscheinenden neuen GeforceFX-

Grafikkarten, die ebenfalls DirectX 9 unterstützen.

Damit Sie sich auch im aktuellen Hardwaredschungel zu rechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir Ihnen abhängig von Ihrem Hauptprozessor gleich die besten dafür in Frage kommenden Grafikkarten und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.



## WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

AUF HEFT-DVD: INFOS ZU ALLEN GRAFIKKARTEN



Prozessor	Altium / Pentium III	Duron / Celeron	Altium / Pentium III	Duron / Celeron	MMX / Winchip2	Altium X	Pentium 4	Topmodell	Preis
Ultra	500-850 MHz	600-800 MHz	800-1.100 MHz	800-1.300 MHz	3.100-1.300 MHz	1.400- und schneller	1.400-2.533 MHz		
<b>Bis 100 Euro</b>									
Geforce2 MX-200	✓	✓						Gainward Geforce2 MX200	Ca. € 50,-
Geforce2 MX	✓	✓						Gainward Geforce2 MX	Ca. € 50,-
Geforce2 MX-400	✓	✓						Labotek Geforce2 MX400	Ca. € 60,-
Kyro II	✓	✓	✓	✓				Vortexedge VortexIS	Ca. € 55,-
Geforce2 Ti	✓	✓	✓	✓				Creative Geforce2 Ti	Ca. € 85,-
Geforce4 MX-440	✓	✓	✓	✓				MSI GF4 MX4200-T	Ca. € 75,-
Kyro II	✓	✓	✓	✓				Asus AGP-V7100/T Pro	Ca. € 90,-
Radeon 7500	✓	✓	✓	✓				Hercules 3D Prophet 4000XT	Ca. € 40,-
								ATI Radeon 7500	Ca. € 80,-
<b>Bis 200 Euro</b>									
Geforce3			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet II	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-200			✓	✓	✓			Aspen Geforce3 Ti200	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-500			✓	✓	✓			Asus V8200TS Pure 64MB DDR	Ca. € 200,-
Geforce4 MX-460		✓	✓	✓	✓			Asus V8170P/T	Ca. € 130,-
Geforce4 Ti-4200			✓	✓	✓	✓		MSI GF4 Ti4200-TD	Ca. € 190,-
Radeon 8500			✓	✓	✓	✓		ATI Radeon 8500	Ca. € 260,-
Radeon 8500 LE			✓	✓	✓	✓		Hercules 3D Prophet FDX 8500LE	Ca. € 190,-
Radeon 9000			✓	✓	✓	✓		ATI Radeon 9000	Ca. € 110,-
Radeon 9000 Pro			✓	✓	✓	✓		Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Ca. € 140,-
<b>Über 200 Euro</b>									
Geforce4 Ti-4400						✓	✓	MSI GF4 Ti4400-VTD	Ca. € 270,-
Geforce4 Ti-4600						✓	✓	Asus V8480 Ultra Deluxe	Ca. € 380,-
Pariah a-312						✓	✓	Labotek Geforce4 Ti4600	Ca. € 300,-
Radeon 9700 Pro						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Ca. € 450,-

## DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
GT-4200 Turbo	Altium	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Titan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Powerlink	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,9
Atlantis Rad. 9000 Pro	Sepphite	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 120,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	1,9
Mystry 4200	Terratec	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	2,0
Winfast A170V DOR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 100,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	2,0
Geforce4 MX-440	Aspen	Geforce4 MX-440	Ca. € 90,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2

## DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
V8480 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 380,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,3
Maya II GV-R9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,9
3DP Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,8
V8420 Deluxe 128 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 280,-	128 MB DDR-SDRAM	260/250 MHz (DDR)	1,8
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 370,-	128 MB DDR-SDRAM	300/340 MHz (DDR)	1,8
V8450 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,8
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,8
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 310,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
3D Blaster Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 320,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Excibur 9700 Pro	Emtec/MSI	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,8
Radeon 9700 Pro	Connect3D	Radeon 9700 Pro	Ca. € 430,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,8



# Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



## MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Hdrz. Freq.	Wertung
US920UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107SD2	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scalaux CM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 300,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM6920T	Iiyama	19"	€ 530,-	D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-80 kHz	1,9
PV720U	CTX	17" LCD	€ 720,-	D-Sub	30-80 kHz	1,9

## LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Alt	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 2100	Creative	€ 307,-	2,0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Premedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4,1	400 Watt	Analog	1,4
2-960	Logitech	€ 289,-	1,1	400 Watt	Analog	1,4
Sincoo Creative	Videologic	€ 389,-	4,1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitalworks 07S	Videologic	€ 590,-	5,1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 5100	Creative	€ 330,-	3,1	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	5,1	79 Watt	Analog/digital	2,0
XA 3021	Altec Lansing	€ 119,-	2,1	27,5 Watt	Analog	2,2

## GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Porten	Anschluss	Wertung
Wireless Cordless Rumblepad	Logitech	€ 65,-	3	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Trustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
PS300 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
PS80 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Kinecton	€ 30,-	12	USB	2,3

## LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Wireless Cordless GT	Logitech	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	8	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	8	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Logitech	€ 80,-	10	USB	1,8

## JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	8 + Shift	Gameport	1,5
Schneider Precision 2	Microsoft	€ 48,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Trustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Freedom 2.4 Cordless	Logitech	€ 80,-	10	USB-Empfänger	1,8

## MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	PS/2	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX 500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 80,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

## TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Schwer	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Touch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
GB0-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

## SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Int.	Ext.	Wertung
SB Audigy Platinum EX	Creative	€ 299,-	EAX, AHD, ASIO	ASIO	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX, AHD, ASIO	ASIO	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, AHD	ASIO	1,7
Game Theater XP	Gallunet	€ 124,-	EAX, AHD	ASIO	1,8
DMX 01v11	Tarantel	€ 250,-	EAX, AHD	ASIO	1,8

## DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir wenn möglich nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

## Das Gehäuse ist Geschmackssache

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

## DER PREISTIPP-PC

€ 1089,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
CPU	AMD Athlon XP 2600+	€ 113,-	www.bug.de	05187-300604
GPU	Alpha 8045 Standard	€ 85,-	www.futaba.de	040-71001837
Mainboard	MKS KT3 Ultra2	€ 99,-	www.kreiseltechnik.de	01759-943111
Arbeitsspeicher	256 MB DDR PC3200 CL2.5 Kingston	€ 80,-	www.bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Sparkle SP7200 T2 Pure	€ 149,-	www.altimate.de	01805-905040
Soundkarte	Herpules Fortissimo II	€ 69,-	www.csc-computer.de	06257-933299
Festplatte	IBM GB 133530DAVIA/GP120 80 GB	€ 128,-	www.its.de	01805-608065
Gehäuse	Arpen H0005	€ 128,-	www.altimate.de	01805-905040

## DER EINSTEIGER-PC

€ 830,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
CPU	AMD Athlon XP 1800+	€ 86,-	www.bug.de	05187-300604
Mainboard	Global Win KT68	€ 35,-	www.kreiseltechnik.de	06257-933299
Mainboard	Biostar K755A	€ 65,-	www.pc-front.de	05187-300604
Arbeitsspeicher	256 MB DDR PC3200 CL2.5 Samsung	€ 95,-	www.pc-front.de	03943-906210
Grafikkarte	Powermagic K7000 (64 MB)	€ 86,-	www.mib.de	06252-50450
Soundkarte	Herpules Music 5.1 D/D	€ 40,-	www.kreiseltechnik.de	01759-943111
Festplatte	Western Digital WD4000BB Caviar, 40 GB	€ 96,-	www.fortuna.de	0800-3678566
Gehäuse	Interfach P220 USB	€ 85,-	www.aufbau.de	01805-608065

## DER HIGH-END-PC

€ 2.725,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
CPU	Intel Pentium 4 / 2,8 GHz	€ 749,-	www.avotex.de	01805-500055
GPU	VideoCard GeForce3	€ 255,-	www.pc-front.de	03943-906210
Mainboard	Asus P4T533 (Kernpaket inklusive RAM)	€ 359,-	www.altimate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	256 MB RDRAM PC1066 Samsung	€ 199,-	www.altimate.de	01805-905040
Grafikkarte	Herpules Prophet RA9700 Pro 128 MB	€ 458,-	www.fortuna.de	0800-3678566
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 150,-	www.avotex.de	01805-608065
Festplatte	Western Digital WD1200JB Caviar, 120 GB	€ 222,-	www.fortuna.de	0800-3678566
Gehäuse	Interfach ALU AL 880	€ 289,-	www.aufbau.de	05187-300604

# Äktschn Män



# DER DOPELTE DIETER

WAS BISHER GESCHAH: DEM DOPELTEN DIETER REICHTS. ER IST ZWAR HERRSCHER ÜBER DEN SUPERMARKT DES BRAUENS, ABER ER WILL MEHR: ENDLICH HERRSCHER DER WELT SEIN. ABER WEIL ER AUCH DER PEPPERTE DIETER IST, WEIB ER GAR NICHT SO RECHT WIE DAS BEHT. IM BAUMARKT WAS BESORGEN INTERNET ODER DOCH ÄKTSCHN MÄN AUF SEITE SCHAFFEN? DIETER-  
DIETER ENTSCHEIDET SICH BLO FÜR BEIDEN ÄKTSCHN MÄN. WEIL BAUMARKT: SCHWIERIG. INTERNET: KOMPLIZIERT. ÄKTSCHN MÄN KLIMBT EINFACH. PLANNÄSSIGES VORGEHEN IST JETZT ANGESET: DER DIEBISCHE DIETER SCHLEICHT SICH IN DIE BESTE ALLER PC-ACTION-REKAPTIONEN DER WELT. DORT FINDET ER ABER NUR BEZOLD UND

BELENPOTH IN ALPHABETISCHER REIHENFOLGE BEIM NACHSITZEN VOR - DER BEST DER BEINHARTEN TEAMKILLER IST DERWEIL FÜR ÄKTSCHN MÄN ZEIM DIAABEND EINGELADEN. SO WAR DAS NICHT GEDACHT. ABER NA JA. DER PÄMONISCHE DIETER REAGIERT BLITZSCHNELL BEZOLD UND BELENPOTH EINNECKEN UND IM SUPERMARKT DES BRAUENS ALS KÖPER FÜR BEIDEN ÄKTSCHN MÄN AUSSTELLEN. SCHNELL SPRICHT SICH DIE MIESE TAT HERIN UND SORBT FÜR WUT, TRAUER, ENTSETZEN UND BETROFFENHEIT BEIM DIAABEND IM LUXUSLANDSITZ HINBINTHAM. UND WOMIT KEINER BERECHNET HAT, PASSIERT TATSÄCHLICH. ABER STAUNEN SIE SELBST:



ZEIT WIRD'S, ALTER.



IN NULL KOMMA NULL NIX STEHT ÄKTSCHN SCHLINGER AUCH SCHON VOR DEM EINGÄLTIGEN FILMALLEITER, DER IHM AUF DIE KRÄSSEN ANGEROTE DER WOCHE AUFGEMERKSAM MACHT:

MEIN SOHN, ICH BIN ALT UND BEBERECHLICH, DAS VIELE WELTENRETTEN BEHT MIR KRASS AUF DEN GIBST. TÖTEN, RUMBÄLLEN UND DER GANZE KRAM BEHT MIR NICHTS MEHR. DIE ABER BEHT DIE ZUKUNFT. DU BIST ALT GENUG, UM DIESES MAL DIE WELT ALLEINE ZU RETTEN.

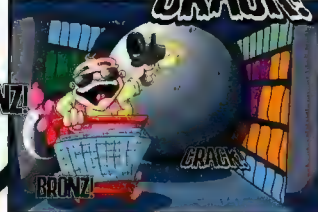
KONKRET!!!



KRASS!



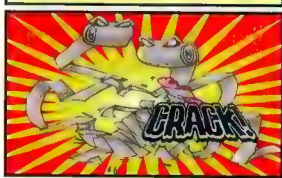
ÄKTSCHN TSCHUNGER BEHT ROLLMOPS-MAN...



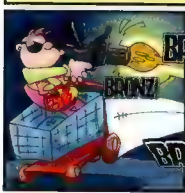
INDIANA TSCHUNGER IM TODESTEMPEL DER RE-GALE...



ATTACKE DER KLEINPREISE...



RETURN OF THE 30-LAGEN-KLOPAPIER...



DIE VEGETARISCHEN KAMPFÜRSTEN VON DER FLEISCHTHEKE...



ÜBERTRAG MIR SORORT DIE WELTHERRSCHAFT!

SCHONST GIBT'S SUSHI.

I'M A FIGHTER NOT A WRITER!





WAS WÜRD VATER  
JETZT MACHEN?

.....AAAAA  
AAAAA  
AAAAA!!!

KRASS!

CRACK!

BRATZ!

KRASS!

CRACK!

BRONZI!

BRATZ!

SINSCH!

BRONZI!

WEIT WIE IM HEIMTLICHEN HIRNBOTHAM BENIESST AM  
SEIN HARTES REINTGERLIEBEN.

UND ICH ERST.

ICH WÜRD DIE  
WELT BEHERRSCHEN!

HALT IHN HIN  
ICH KOM...

WENN MAN NICHT  
ALLES SELBST MACHT.

SCHUNG

KONKRET!!!

KORREKT!

KONKRET MEHR  
FORMAT!

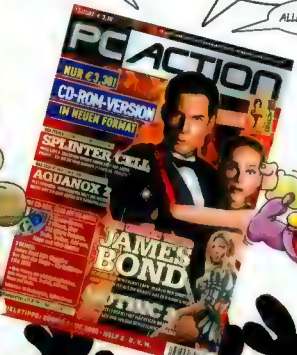
KORREKT GÜNSTIG:  
MIT 1 CD NUR 3,30!

ALLES KRASS NEU!

NEUES DESIGN.

KRASSE KOMMENTARE.  
KORREKTE BESPRECHUNGEN.  
KONKRETE HILFE.

PLUS DVD  
NUR 4,99!



WIRD ÄTSCHN TSCHUNJER IN DER WELT DER ERWACHSENEN KLAR KOMMEN? BLEIBT ÄTSCHN MAN GLÜCKLICH IN SEINER ALTERSTEILZEIT? UND WER LAUERT HINTER DER NÄCHSTEN  
KIOSKAUER, UM HEIMTLICH UND UNBERECHTIGT DIE WELTHERRSCHAFT AN SICH ZU REISSEN? DIE ANTWORTEN AUF DIE ENTSCHEIDENDEN FRAGEN WIE IMMER IN DER WERBUNG!

## PC-GAMES-DVD

## DEMOS

Aquanox 2: Revelation  
Call of International  
Children Poppen 2  
Cyber-Rain  
Elders Speedway Challenge  
Far West  
Gothic 2  
Herr der Ringe: Die Gefährten  
James Bond 007: Nightfire  
Jo Jo Rider  
NBA Live 2003  
Need for Speed: Hot Pursuit 2  
Platoon  
Post Mortem  
Raven Shield (Multiplayer)  
Robin Hood  
Rollercoaster Tycoon 2  
Runway  
Spies  
Wonderlan

## VIDEO-SHOW

Aquanox 2: Revelation  
Schlauer Cell - Making of  
Das PC-Games-Repertoire  
Rise of Nations  
Rise of Nations  
Gothic 2  
Herr der Ringe: Die Gefährten  
James Bond 007: Nightfire  
Mafi All Assault - Spieshead  
New World Order  
Raiden Simu 4 on 3  
Rollercoaster Tycoon 2  
Runway  
Schlauer Cell  
Spies  
Splinter Cell  
STALKER

## PATCHES

Amo 1503 v1.01 Beta  
An Fataha v1.14  
Cyber-Rain v1.03 (d)  
Die Sims - Tierisch lustig drauf (d)  
Far West Patch Win98, Me  
Gothic 2 v1.4 von v1.3 (d)  
Herr der Ringe  
NWN v1.26 von v1.24 (d)  
Port Royale - Add-on v1.40 (d)  
Port Royale v1.40 von v1.30 (d)  
Project Nomads Patch #2  
Siberia Patch #1  
The Thing v1.2 von v1.1 (d)  
UT 2003 D3D-Patch  
UT 2003 v1.08  
Warcraft 3 v1.04a (d)  
Warcraft 3 v1.04a (d)

## TREIBER

Aquanox 2: Revelation  
Aspen RealTN - G4-Treiber 31.40  
Herr der Ringe 16.095  
Hercules Muse 6.39  
Nvidia Detonator (NT2) - G40 40.72  
Nvidia Detonator (NT2) - G40 40.72  
Aspen RealTN - G4-Treiber 31.40  
Herr der Ringe 16.095  
Hercules Muse 6.39  
Nvidia Detonator - G4-Treiber 31.40  
Nvidia Detonator (NT2) - G40 40.72  
Nvidia Detonator (NT2) - G40 40.72

## SPECIALS

3D-Analyse 1.5.2  
Aspen Reader  
Amo 1503: Space Games  
CD-Brenner 1.23  
DirectX 8.1b Win2k\_XP  
DirectX 8.1b Win98  
Fraps 1.9  
Gamer's IRC  
Regio3D-Raster Tweaks 3.6  
Reflexlock 2.02  
ReRun 2.0 RC 12  
TV-Tipps 6.5  
Wallpapers  
Win DVD (Trial-Vers.) von  
WinDVD

Aquanox 2: Revelation  
Aspen's Col 1.2  
AutoKrieger 4  
Call of Empire  
Freelancer  
Gothic 2  
Herr der Ringe  
Impossible Creatures  
James Bond 007: Nightfire  
Knight Rider  
Knight Shift  
Morrowind Tribuna  
Post Mortem  
Ra Escort Challenge  
Runway  
Sim City 4  
Splinter Cell  
Tiger Woods 2003  
Total Immersion Racing  
Virtucong

## EXKLUSIV-DEMO | GOTHIC 2

DVD &amp; Aboc-D

**A**usflüge in die zauberhafte Welt von Gothic 2 dürfen Sie nur mit uns unternehmen: In der exklusiven Demo-Version erleben Sie erste Abenteuer. Zugänglich ist der Turm des Dämonenmagiers Xardas, ein Grötzel der Wildnis und die pulsierende Hafenstadt Khornis, wo zahlreiche Quests darauf warten, von Ihnen erledigt zu werden. Überzeugen Sie sich von der grafischen Pracht und den spielerischen Qualitäten des Rollenspiels, das wir zum Spiel des Monats kurent!

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
←	Kampfmodus
0	Angriffen
Q	Blocken
W	Springen

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 700 MHz, 256 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 512 MB RAM  
3D-Unterstützung: DirectX3D  
HD: 554 MB



## AQUANOX 2: REVELATION

**W**illkommen in der düsteren Unterwasserwelt von Aquanox 2: Revelation. Der Titel war ursprünglich nur als Add-on zu Aquanox geplant. Im Laufe der Produktion hat Entwickler Massive Development allerdings so viele neue Missionen gebastelt und zudem so große Teile des Spielgeschehens optimiert, dass es gleich für einen zweiten Teil reichte. Von dem Ergebnis können Sie sich mit dem Aquanox 2-Demo selbst überzeugen.

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
←/→	Vorwärts/Rückwärts
←/→	Nach links/rechts strahlen
0	Primärfeuer/Sekundärfeuer
Q	Feind ausschalten
W	Nachstap/vorhänge Waffe

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 600 MHz, 256 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.800 MHz, 512 MB RAM  
3D-Unterstützung: DirectX3D  
HD: 611 MB

## NFS: HOT PURSUIT 2 (NEU)

**D**eutlich schneller als die Polizei erlaubt sind Sie in **Need for Speed: Hot Pursuit 2** unterwegs: Während Sie sich an der Calypso Coast auf die rasante Tour gegen andere Luxus-Rennwagen durchsetzen, kommen Ihnen die Gesetzeshüter nicht nur auf vier Rädern in die Quere, sondern bombardieren Sie sogar vom Hubschrauber aus. Sie selbst dürfen zwischen einem Ford T5-S und einem HSV GT3-Coupe auswählen.

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
←/→	Beschleunigen
←/→	Bremsen
←/→	Rückwärtsgang
←/→	Nach links lenken
←/→	Nach rechts lenken

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450 MHz, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 600 MHz, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung: DirectX3D  
HD: 137 MB



## NBA LIVE 2003

DVD &amp; CD

**N**BA Live 2002 erschien nicht für den PC – kein Wunder also, dass die 2003er-Version uns heißer erwartet wird. Basketball-Interessierte dürfen sich neben den schon obligatorisch umfangreichen Statistiken auf den neuen Freestyle-Modus freuen, mit dem Tricks leichter und direkter ausführbar sind. Und auch die Grafik ist, wie jedes Jahr, vom Feinsten – inklusive aller Originalspielersgesichter, versteht sich.

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
←/→	Bewegung
←/→	Passen/Schießen wechseln
←/→	Werfen/Offensivklau forcieren
←/→	Job Step/Rebound, blocken
←/→	Crossover/steilen

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450 MHz, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 700 MHz, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: DirectX3D  
HD: 300 MB

## PLATOON

DVD &amp; Aboc-D

**I**n unserer Demoversion zum Echtzeitstrategiepiel **Platoon** verschlägt es Sie direkt in die grüne Hölle, nämlich nach Vietnam. Dort sollen Sie Minen auf einer strategisch wichtigen Straße auspflügen. Klingt einfach, aber in den Büschen hocken jede Menge Vietcong, die nur darauf warten, Ihnen eins auszuwaschen. Während einer Mission speichern können Sie übrigens wieder in der Demo – noch in der Vollerfassung.

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
←/→	Aktion
←/→	Stop
←/→	Auf Ziel feuern
←/→	Granate werfen
←/→	Rennen/gehen/kriechen

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450 MHz, 256 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: DirectX3D  
HD: 193 MB



## RAVEN SHIELD (MULTIPLAYER)

**D**ie Tom Clancy's Rainbow Six-Spielerie stellt Ihnen einen neuen Abgeber. Dementsprechend sollen aber nicht nur puristische Taktik-Shooter-Fans angesprochen werden, denn die komplexe Bedienung der Vorgängerspiele wurde wesentlich vereinfacht. Zwar sind immer noch etliche Tasten belegt, aber fast alle Teamcommands sind auch über Menüs mit der Maus anwählbar.

## SPIELSTEUERUNG

Aktion	Taste
←/→	Nach links/rechts beugen
←/→	Vorwärts/Rückwärts
←/→	Links/rechts
←/→	Knie/Kriechen
←/→	Auslösen
←/→	Aktion ausführen

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 600 MHz, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 800 MHz, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: DirectX3D  
HD: 250 MB

## SYBERIA

DVD

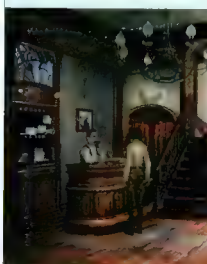
**I**n dem klassischen Point&Click-Grafik-Adventure **Syberia** schlüpfen Sie in die Rolle der jungen amerikanischen Anwältin Kate Walker und sollen sich um den Verkauf einer obsoleten Automatenfabrik im fernen Europa kümmern. Doch alles läuft völlig anders als geplant. Denn die Fabrik-Chefin verstirbt unversehens. Also machen Sie sich mit Kate auf die Suche nach dem Bruder und Erben. Schließlich brauchen Sie von ihm eine Unterschrift. Geplant wird **Syberia**, wie in dem Genre üblich, ausschließlich mit der Maus.

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
←/→	Aktion ausführen
←/→	Inventory öffnen

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 350 MHz, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 600 MHz, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung: DirectX3D  
HD: 114 MB





## KNIGHT RIDER

DVD

**M**ichael Knight fährt wieder – diesmal nicht nur auf KTL, sondern auch auf Ihrem Bildschirm. Sie steuern das Wunderauto KITT, das mit Turbo Boost (springen), Ski-Modus (auf zwei Reifen fahren) und Super-Pursuit-Modus (Nitro-Empirung) Michaels bösen Bruder bekämpfen muss. Die Demo-Version enthält eine komplette Mission des Hauptspiels, nämlich eine nasente Hubschrauber-Verfolgungsjagd.

## SPIELSTEUERUNG

Teste	Aktion
	Cursorsteuern
	Turbo Boost
	Nachschneigebirg/Kameras
	Ski-Modus links/rechts
	Wagen neu ausrichten
	Bremsen

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450 MHz, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 900 MHz, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 140 MB



## FAR WEST

DVD &amp; Abo-CD

**I**n Far West ist es Ihre Aufgabe, im Wilden Westen mit wenigen Mitteln vom Niemand zum Rundermögul aufzusteigen. Sie heuern Cowboys an und pflegen und züchten ihr Vieh, um mit dem Verkauf Geld zu verdienen. Die Demo der frischen Aufbau-Strategie-Idee lässt Sie wahlweise das Tutorial oder die erste Mission der Einzelszenarien spielen. Der Mehrspielermodus ist nicht integriert.

## SPIELSTEUERUNG

Teste	Aktion
	Auswahl
	Auswahl aufheben
	Zoomen
	Bildausschnitt nach links drehen
	Bildausschnitt nach rechts drehen

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 600 MHz, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.600 MHz, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 128 MB



## POST MORTEM

DVD

**P**ost Mortem ist das neue Adventure der Syberlab-Macher. Hier dirigieren Sie Ihre Spitzfigur aber nicht zweidimensional über den Bildschirm, sondern spielen aus der Ego-Perspektive. Sie schlüpfen in die Rolle eines Privatdetektivs, der kurz vor dem Zweiten Weltkrieg in Paris lebt und arbeitet. Sie werden von einer geheimnisvollen Frau beauftragt, den Mord an ihrer Schwester aufzuklären. Die englischsprachige Demo macht Sie mit der grundlegenden Geschichte vertraut, lässt Sie einige Gespräche führen und auch kleinere Rätsel lösen.

## SPIELSTEUERUNG

Teste	Aktion
	Aktion ausführen
	Inventory öffnen

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 350 MHz, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 500 MHz, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 120 MB



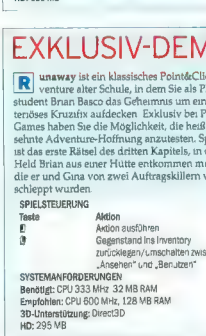
## ROLLERCOASTER TYCOON 2

DVD

**D**ie Far-Gemeinde des ersten Teils war neugierig und somit auch die Erwartungshaltung an den Nachfolger des kniffligen Aufbau-Strategiespiels. Bei PC Games gibt es nun das Minispiel zu Rollercoaster Tycoon 2, mit dem Sie sich vor dem Kauf der Vollversion davon überzeugen können, ob der zweite Teil immer noch eine so große Anziehungskraft besitzt. Geboten werden drei Trainings-Lektionen, in denen Sie die grundlegende Kunst des Freizeit-Parks- und Achterbahn-Baus erlernen. Danach können Sie sich an zwei kleinen Missionen versuchen oder in einem freien Spiel Ihr erstes eigenes Achterbahn-Imperium aufbauen.

## SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.  
SYSTEMANFORDERUNGEN  
Benötigt: CPU 300 MHz, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung:  
HD: 101 MB



## CYBER HUHN

DVD &amp; Abo-CD

**W**ie würden echte Spielekenner hinter dem Spiel Cyber Huhn – Die Welt-raumjagd vermuten? Doch nicht etwa einen weiteren Vertreter des Moorhuhn-Genres? Genau richtig, geraten. Diesmal verschlingt es Sie allerdings nicht in beschauliche Moorlandschaften auf unserem Heimatplaneten, sondern mitten ins Weltall. Dort treffen Sie auf Myriaden von raumreisenden Gackerviehern, die alleamt vom Firmament geholt werden wollen. Achtung: Installieren Sie vor dem ersten Spielstart unbedingt den Patch zur Demo, den Sie auf der PC-Games-DVD finden.

## SPIELSTEUERUNG

Teste	Aktion
	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN  
Benötigt: CPU 300 MHz, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 500 MHz, 64 MB RAM  
3D-Unterstützung:  
HD: 18 MB



## WONDERLAND

DVD &amp; CD

**I**n der 5-Level-Demo von Wonderland, die sich auch für Kinder eignet, steuern Sie den Käseklau Stinky (nenne Verwandten von Pac-Man) durch diverse Isometrie-Labyrinthine und sammeln Regenbogenmünzen ein. Herausstehende Käsen werden dabei aus dem Weg geräumt oder finden als Brücken und Schattenblocker Verwendung. In Acht nehmen sollten Sie sich bei Ihren Abenteuern vor allem vor Souage, der Kanone.

## SPIELSTEUERUNG

Teste	Aktion
	Nach oben bewegen
	Nach unten bewegen
	Nach rechts bewegen
	Nach links bewegen
	Karte scrollen

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 233 MHz, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 450 MHz, 64 MB RAM  
3D-Unterstützung:  
HD: 8 MB



## EXKLUSIV-DEMO

## RUNAWAY

DVD &amp; Abo-CD

**R**unaway ist ein klassisches Point&Click-Adventure alter Schule, in dem Sie als Physikstudent Brian Becco das Geheimnis um ein mysteriöses Kruzifix aufdecken. Exklusiv bei PC Games haben Sie die Möglichkeit, die heiß-ersehnte Adventure-Hoffnung anzuknüpfen. Spielbar ist das erste Rätsel des dritten Kapitels, in dem Held Brian aus einer Hütte entkommen muss, in die er und Gina von zwei Auftragskillern verschleppt wurden.

## SPIELSTEUERUNG

Teste	Aktion
	Aktion ausführen
	Gegenstand ins Inventory zurücklegen/umschalten zwischen „Aussehen“ und „Benutzen“

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 333 MHz, 32 MB RAM  
Empfohlen: CPU 600 MHz, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 295 MB



# DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

## TOP-10-DEMOS

## PLATZ

- 1 Gothic 2
- 2 Runaway
- 3 Robin Hood
- 4 NBA Live 2003
- 5 James Bond 007: Nightfire
- 6 Aquanox 2: Revelation
- 7 Raven Shield (Multiplayer)
- 8 Herr der Ringe: Die Gefährten
- 9 Platoon
- 10 Knight Rider

## EXKLUSIV-DEMO

## ROBIN HOOD

DVD &amp; CD

**R**obin Hood ist ein Echtzeit-Taktikspiel wie *Commandos* oder *Desperados*. In diesem Demo-Level haben Sie die Aufgabe, mit fünf steuerbaren Spielfiguren und einer Hand voll au-tarker Soldaten eine gut gesicherte Burg zu be-freien. Geheimgänge, Informanten und die Viel-seitigkeit Ihrer Truppe sollten es Ihnen ermög-lichen, gegen die Übermacht zu bestehen.

## SPELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Spielstand speichern/laden
	Sichtkegel anzeigen
	Figur 1 bis 5 wählen
	Aktion 1/2/3
	Auswählen/angreifen
+ Mausbewegung	Waffe schwingen

**SYSTEMANFORDERUNGEN**  
Benötigt: CPU 233 MHz, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 500 MHz, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung:  
HD: 151 MB



## HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN

DVD &amp; CD

**A**u Back! Der dunkle Herrscher Sau-len will Mittelerde platt machen. Al-les, was er dazu braucht, ist ein sagenum-wobener Ring. Doch der befindet sich glücklicherweise in guten Händen ... Be-gleiten Sie im Spiel zum ersten Herr der Ringe-Knosfen: Frodo, Legolas, Gandalf und Konsorten auf ihrem abenteuerlichen Weg. ACHTUNG: Die Demoversion läuft nicht einwandfrei mit den Nvidia-Detonator-72-Treibern.

## SPELSTEUERUNG

Taste	Aktion
w/s	Vorwärts/Rückwärts
a/d	Links/Rechts
Q/R	Nahkampf/Fernkampf
I	Springen
E	Benutzen

**SYSTEMANFORDERUNGEN**  
Benötigt: CPU 600 MHz, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 625/64 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 191 MB



## JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

DVD &amp; CD

**D**as wurde aber auch Zeit. Nach meh-reren Konsolenauftritten gibt James Bond jetzt endlich sein Debüt auf dem PC. In unserer Demoversion erwartet Sie eine große Mission, in der Sie hübsche Mädchen be-freien und einen Computer hochjagen sollen. Neben diversen Schießszenen stehen Ihnen natür-lich auch typische Bond-Spielzeuge, etwa ein als Handy getarnter Elektroschocker oder ein tödlicher Kugelschreiber, zur Verfügung.

## SPELSTEUERUNG

Taste	Aktion
w/s/a/d	Vorwärts/rückwärts/links/rechts
U/I	Ducken/springen
O/R	Primär-/Sekundärfire
f/v	Q-Brille/Funktionen Q-Brille
g	Umschillen-/Waffenmodus
e	Benutzen

**SYSTEMANFORDERUNGEN**  
Benötigt: CPU 700 MHz, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 225 MB







## EXTREME SPEED-WAY CHALLENGE

DVD &amp; CD

**L**ust auf ein schnelles Motorradren-nen? Dann werfen Sie doch einen Blick auf unsere Demoversion zu *Extreme Speedway*. Darin treten Sie gegen drei Computergegner an und versuchen mit Ihrer Maschine natürlich möglichst als Erster die Ziellinie zu überqueren. Besonders auf-regend, geschweige denn anspruchsvoll ist der enthaltene Rundkurs jedoch nicht.

## SPELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Gas/Bremse/links/rechts
	Wheele
	Kamera
	Umschauen

SYSTEMANFORDERUNGEN





**SYSTEMANFORDERUNGEN**  
Benötigt: CPU 350 MHz, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 600 MHz, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 36 MB

## CHICKENPOPPEN 2

DVD &amp; CD

**F**inkky, der bumselige Hahn von der "Chickenfarm" ist los – wieder ein-mal. Leicht hat er es allerdings nicht, die Herren seines Schlages zu begatten: Die hünenhaften Hulla-Hühner machen dem Hahn im Korb das Poppen schwer, indem sie ihn kurzerhand niederrampeln und ihn mit „Bomben“ bewerfen. Die Moski-to, das das Federvieh hartnäckig belästigen, lassen sich abschießen und in Ex-tra-punkte verwandeln.

## SPELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Objekt aktivieren
	Fadenkreuz für Moskito aktivieren
	Umschalten
	Finkky auf andere Ebene bewegen

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

Benötigt: CPU 233 MHz, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 500 MHz, 64 MB RAM

3D-Unterstützung: -  
HD: 18.5 MB


**SYSTEMANFORDERUNGEN**  
Benötigt: CPU 233 MHz, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 500 MHz, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung:  
HD: 18 MB

## CAFÉ INTERNATIONAL

DVD &amp; CD

**W**illkommen im Café International! Beim Spiel von Outline Development handelt es sich um eine Umsetzung des gleichnamigen Kartenspiels. Die Vollver-sion von Café International (PC) enthält drei Spielmodi: Einer davon ist in dieser Demoversion enthalten – nämlich der „Classic“-Modus, der die Spielweise des Originals simuliert. In der Probefassung wurde zusätzlich die Anzahl der Karten eingeschränkt.

## SPELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Objekte auswählen

### SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 300 MHz, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 500 MHz, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung: -  
HD: 9.8 MB

**SYSTEMANFORDERUNGEN**  
Benötigt: CPU 300 MHz, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 500 MHz, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung:  
HD: 9,8 MB

## PC-GAMES-CD-ROM

## DEMOS

Call of International  
Chickenpoppen 2  
Cyber Huhn (nur Abo-CD)  
Extreme Speedway Challenge  
Far West (nur Abo-CD)  
Gothic 2 (nur Abo-CD)  
Herr der Ringe: Die Gefährten  
James Bond 007: Nightfire  
NBA Live 2003  
Platoon (nur Abo-CD)  
Robin Hood  
Runway (nur Abo-CD)  
Wonderland

## PATCHES &amp; TREIBER

Amro 1503 v1.01 Beta  
Cyber Huhn v1.03 d  
Die Sims – Tierisch gut drauf (d)  
Far West Patch Win98 u. Me  
Grand Theft Auto v1.4 von V3.0 d  
Hitman 2 v1.01  
Port Royale Mini-Addon v1.40 d  
Port Royale v1.40 von v1.30 für Geforce4 MX (d)  
Port Royale v1.40 von v1.30 für Geforce4 MX (d)  
Project Nomads Patch #2

Syber Patch #1  
The Thing v1.2 von 1.1 (d)  
UT2003 03D-Patch  
UT2003 v2136  
Warcraft 3 v1.04b (d)

## WINDOWS 9X UND ME:

Hercules 3D Prophet 4000 bis 4500 16.055 WXP  
Hercules Mx-6 Soundcard Series 6.39 Win9x\_Me\_2k\_XP  
Nvidia Detonator (TN12 - Geforce4) 40.72 WinXP/WHQL  
Nvidia Detonator (TN12 - Geforce4) 40.72 WinXP/WHQL

## WINDOWS 2000 UND XP:

Hercules 3D Prophet 4000 bis 4500 16.055 WXP  
Hercules Mx-6 Soundcard Series 6.39 Win9x\_Me\_2k\_XP  
Nvidia Detonator (TN12 - Geforce4) 40.72 WinXP/WHQL

## TOOLS &amp; SPECIALS

Karibart  
Games RC  
Wallpapers  
WinZip

## W. der Ausgabe: DVD

☐ PC-Net-CD

Bitte senden Sie den  
Umtauschcoupon an  
folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,  
Reklamation  
Dr.-Mach-Str. 77  
90762 Fürth

\* Ein Umtausch ist nur  
gegen den Original-  
Coupon möglich.

Name \_\_\_\_\_ Vorname \_\_\_\_\_

Strasse, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Fachbriefbeschreibung \_\_\_\_\_



# Pfeilschneller PC zu gewinnen

Volltreffer: Zusammen mit PC Games, Wanadoo, Spellbound und Medion können Sie in diesem Monat einen Top-PC mit 2,4 Gigahertz und Robin-Hood-Outfit gewinnen. Der Preis des exklusiv für PC-Games-Leser gefertigten Sammlerstücks liegt bei rund 2.000 Euro! Wie Sie gewinnen können? Einfach die umseitige Leserumfrage ausfüllen und einschicken. Viel Glück!

## Der Preis:

### Iiyama HM703UT

Das 17-Zoll-Monitor-System HM703UT von Iiyama ist ein vollwertiges High-End-Produkt, das sich auf die neuesten Technologien beruht. Es ist nämlich auf die eines Farbfernsehers erhöht. Das bedeutet, dass die Farben brillanter, als sie durch die flache Streifenmaske (0,25 mm) ohnehin dargestellt werden. Beste Bildqualität garantieren zudem die hochwertige Diamondtron-M²-CRT-Bildröhre, 90 kHz Bildfrequenz und eine maximale Auflösung von 1.280x1.024 Pixeln bei 90 Hertz Bildwiederholfrequenz.

### Leadtek WinFast A180 TDH MyVIVO

Die AGP-Grafikkarte verwendet Nvidias neuen GeForce4-Grafikchip MX440 8x. Beim Platindesign setzt man auf 64 MByte hochwertigen BGA-Speicher (3,6 ns) und viele Anschlussmöglichkeiten. Neben einem DVI-Anschluss für Flachbildschirme bietet Ihnen die Platine noch Video Ein- und -Ausgänge in den Steckformaten S-Video und Cinch. Auf diese Weise wird aus dem Robin-Hood-PC eine echte Multimedia-Maschine, mit der Sie unter anderem Videos bearbeiten und 3D-Spiele genießen können.

### Wanadoo Robin-Hood-PC

Unter dem aufwendig designten Gehäuse inklusive von Hand aufgetragenen Airbrush-Artwork befindet sich ein Intel Pentium-4-Prozessor, der dank seiner 2,4 GHz auch für aufwendige Spiele bestens gerüstet ist. Aber auch Speicher stehen 256 MByte DDR-SDRAM und eine 80-GB-Byte-Festplatte – eine optimale Aufstellung für maximalen Spielspaß.

Als Grafiktriebwerk setzt Medion für den Robin-Hood-PC die brandneue GeForce 4-MX440-8x von Leadtek ein.



## TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Wanadoo, Medion, Leadtek, Iiyama und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. Dezember 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback“ und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten  
Fragebogen an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG**  
Redaktion PC Games  
Leserumfrage 01/03  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth

## ZU IHRER PERSON

### Wie alt sind Sie?

- ☐ Bis 16 Jahre  
☐ 17 bis 20 Jahre  
☐ 21 bis 29 Jahre  
☐ 30 bis 39 Jahre  
☐ 40 Jahre und älter

### Ihr Beruf?

- ☐ Schüler  
☐ Auszubildender  
☐ Student ☐ Angestellter  
☐ Leitender Angestellter  
☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de).

### Welche Version von PC Games haben Sie erworben?

- ☐ PC Games mit CD ☐ PC Games mit DVD

### Beziehen Sie PC Games im Abonnement?

- ☐ Ja ☐ Nein  
☐ Geplant

### Ist PC Games bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig?

- ☐ Bin Abonnent ☐ Ja, immer  
☐ Ja, meistens ☐ Schwankt  
☐ Nein, selten ☐ Nein, nie

### Wie oft lesen Sie PC Games?

- ☐ Bin Abonnent ☐ Jede Ausgabe  
☐ Fast jede Ausgabe

### Wie viele Spiele kaufen Sie sich im Schnitt pro Monat?

- ☐ Gar keines ☐ Höchstens eines  
☐ Ein bis zwei ☐ Mehr als zwei

Wenn Sie sich entscheiden könnten: Welches Gimmick würden Sie sich am ehesten für PC Games wünschen? (bitte nur eine Nennung)  
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten  
☐ Schmuck-Poster ☐ Tastatur-Schablone  
☐ Tipps&Tricks-Booklet ☐ Zusätzliche CD/DVD  
☐ Tipps&Tricks-Poster

### Bitte bewerten Sie die folgenden Artikel:

Jahresrückblick 2002	A	B	1	2	3	4	5
Komplettlösung Gothic 2	A	B	1	2	3	4	5
Test: Anstöße 4	A	B	1	2	3	4	5
Test: Aquanox 2	A	B	1	2	3	4	5
Test: FM 2003	A	B	1	2	3	4	5
Test: Gothic 2	A	B	1	2	3	4	5
Test: Harry Potter 2	A	B	1	2	3	4	5
Test: Herr der Ringe	A	B	1	2	3	4	5
Test: James Bond 007	A	B	1	2	3	4	5
Test: MoH: Spearhead	A	B	1	2	3	4	5
Test: New World Order	A	B	1	2	3	4	5
Test: Reilsport Chari.	A	B	1	2	3	4	5
Test: Runway	A	B	1	2	3	4	5
Test: Soldiers of Anarchy	A	B	1	2	3	4	5
Test: Age of Mythology	A	B	1	2	3	4	5
Test: James Bond 007	A	B	1	2	3	4	5
Booklet Anno 1503	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Rise of Nations	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Splinter Cell	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Unreal 2	A	B	1	2	3	4	5

- ☐ A: Spiel interessiert m.ch., Artikel aber (noch) nicht gelesen  
☐ B: Spiel interessiert mich nicht/Artikel nur überfliegen  
☐ 1: Sehr gut ☐ 2: Gut ☐ 3: Durchschnittlich  
☐ 4: Geht so ☐ 5: Miserabel

### Auf welches dieser Spiele freuen Sie sich am meisten? (bitte nur eine Nennung)

- ☐ Black & White 2 ☐ C&C Generals  
☐ Colin McRae Rally 3 ☐ Commandos 3  
☐ Counter-Strike: Condition Zero  
☐ Deus Ex 2 ☐ Die Siedler 5  
☐ Die Sims Online ☐ Duke Nukem Forever  
☐ DTM Racer Driver ☐ Freelancer  
☐ Far Cry ☐ Half-Life 2  
☐ GTA: Vice City ☐ Halo  
☐ Impossible Creatures  
☐ Indiana Jones and the Emperor's Tomb  
☐ Mercedes-Benz World Racing  
☐ Praetorians ☐ Quake 4  
☐ Rainbow Six ☐ Raven Shield  
☐ Republic ☐ S.T.A.L.K.E.R.  
☐ Sim City 4 ☐ Spellforce

- ☐ Splinter Cell ☐ Star Trek: Voyager - Elite Force 2  
☐ Star Wars: Galaxies ☐ The Matrix  
☐ Tomb Raider: The Angel of Darkness  
☐ Unreal 2 ☐ Vietcong  
☐ World of Warcraft ☐ XIII

### Wie bewerten Sie die aktuelle Ausgabe?

Aktualität	1	2	3	4	5
Bildqualität DVD-Videos	1	2	3	4	5
Hardware	1	2	3	4	5
Inhaltliche Qualität DVD-Videos	1	2	3	4	5
Layout (Heftegestaltung)	1	2	3	4	5
Menüführung a.d. CD/DVD	1	2	3	4	5
Preis-Leistungs-Verhältnis	1	2	3	4	5
Qualität der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4	5
Aktualität der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4	5
Menge der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4	5
Tipps & Tricks	1	2	3	4	5
Titelgestaltung	1	2	3	4	5
Übersichtlichkeit	1	2	3	4	5
Verständlichkeit	1	2	3	4	5

- ☐ 1: Sehr gut ☐ 2: Gut ☐ 3: Durchschnittlich  
☐ 4: Geht so ☐ 5: Miserabel

### HARDWARE:

#### Welcher Prozessor rechnet in Ihrem PC?

- ☐ Weiß ich nicht ☐ AMD K6  
☐ AMD Duron ☐ AMD Athlon (Slot A)  
☐ AMD Athlon T-Bird ☐ AMD Athlon XP  
☐ Intel Celeron ☐ Intel Pentium III  
☐ Intel Pentium III ☐ Intel Pentium III  
☐ Intel Pentium 4 ☐ Sonstiges

#### Wie ist Ihre CPU getaktet (nicht überaktet)?

Bei Athlon XP geben Sie die n.cht. den realen Takt, sondern die Typenbezeichnung an (Beispiel: Athlon XP 1.800+).

- ☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 500 MHz  
☐ 501 bis 700 MHz ☐ 701 bis 1.000 MHz  
☐ 1.001 bis 1.400 MHz ☐ 1.401 bis 1.600 MHz  
☐ 1.601 bis 1.800 MHz ☐ 1.801 bis 2.000 MHz  
☐ 2.001 bis 2.500 MHz ☐ Mehr als 2.500 MHz

#### Wie viel Hauptspeicher besitzt Ihr PC?

- ☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 128 MB RAM  
☐ 129 bis 192 MB RAM ☐ 193 bis 256 MB RAM  
☐ 257 bis 384 MB RAM ☐ 385 bis 512 MB RAM  
☐ Mehr als 512 MB RAM

#### Welcher Chip ist auf Ihrer Grafikkarte untergebracht?

- ☐ Weiß ich nicht ☐ 3dfx Voodoo2  
☐ 3dfx Voodoo3 ☐ 3dfx V40 (Voodoo4/5)  
☐ ATI Radeon 7500 ☐ ATI Radeon 8500  
☐ ATI Radeon 9000 ☐ ATI Radeon 9000 Pro  
☐ ATI Radeon 9700 ☐ ATI Radeon SDR/DDR  
☐ Matrox G400/G400/G450/G550  
☐ Nvidia GeForce2 GTS/Pro/Ti  
☐ Nvidia GeForce2 MX/MX-400  
☐ Nvidia GeForce2 MX-200 ☐ Nvidia GeForce2 Ultra  
☐ Nvidia GeForce256 ☐ Nvidia GeForce3  
☐ Nvidia GeForce3 Ti-200 ☐ Nvidia GeForce3 Ti-500  
☐ Nvidia GeForce4 MX-420  
☐ Nvidia GeForce4 MX-440/460  
☐ Nvidia GeForce4 Ti-4200 ☐ Nvidia GeForce4 Ti-4400  
☐ Nvidia GeForce4 Ti-4600  
☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra  
☐ STN Kryo I/Kryo II ☐ Integrierte Grafik

#### Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit besonders?

- ☐ Derzeit keines ☐ Drucker  
☐ DVD-Laufwerke ☐ Gamepads  
☐ Grafikkarten ☐ ISDN/DSL  
☐ Joysticks ☐ LCD-Bildschirme  
☐ Mainboards ☐ Monitore  
☐ Netzwerk ☐ Prozessoren  
☐ Soundkarten/-systeme  
☐ Etwas anderes

### Welche Konsolen besitzen Sie?

- ☐ Microsoft Xbox ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3  
☐ Nintendo Game Boy ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3  
☐ Nintendo Game Boy Advance ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3  
☐ Nintendo GameCube ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3  
☐ Sony PlayStation ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3  
☐ Sony PlayStation 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3

- ☐ 1: Besteht nicht ☐ 2: Anschaffung geplant

### PC Games-DVD und -CD:

#### Bitte bewerten Sie die Demo-Versionen

Aquanox 2: Revelation	1	2	3	4	5	6	7	8
Far West	1	2	3	4	5	6	7	8
Gothic 2	1	2	3	4	5	6	7	8
Herr der Ringe: Die Gefährten	1	2	3	4	5	6	7	8
James Bond 007: Nightfire	1	2	3	4	5	6	7	8
Knight Rider	1	2	3	4	5	6	7	8
NBA Live 2003	1	2	3	4	5	6	7	8
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1	2	3	4	5	6	7	8
Patton	1	2	3	4	5	6	7	8
Post Mortem	1	2	3	4	5	6	7	8
Raven Shield Multiplayer	1	2	3	4	5	6	7	8
Robin Hood	1	2	3	4	5	6	7	8
Rollercoaster Tycoon 2	1	2	3	4	5	6	7	8
Runway	1	2	3	4	5	6	7	8

- ☐ 1: Kein Interesse ☐ 2: Noch nicht ausprobiert  
☐ 3: Demo funktioniert nicht ☐ 4: Gut ☐ 5: Durchschnittlich  
☐ 6: Geht so ☐ 7: Miserabel

#### Bitte bewerten Sie die Video-Beiträge:

Aktuell: Spellforce	1	2	3	4	5	6	7	8
Aktuell: Splinter Cell - Making-of	1	2	3	4	5	6	7	8
Test: Aquanox 2	1	2	3	4	5	6	7	8
Test: Gothic 2	1	2	3	4	5	6	7	8
Test: Haegemoma	1	2	3	4	5	6	7	8
Test: James Bond 007: Nightfire	1	2	3	4	5	6	7	8
Test: MoH: AA - Spearhead	1	2	3	4	5	6	7	8
Test: New World Order	1	2	3	4	5	6	7	8
Test: Racing Simulation 3	1	2	3	4	5	6	7	8
Test: Ralsport Challenge	1	2	3	4	5	6	7	8
Test: Runway	1	2	3	4	5	6	7	8
Vorschau: Rise of Nations	1	2	3	4	5	6	7	8

- ☐ 1: Kein Interesse ☐ 2: Noch nicht angesehen  
☐ 3: Spielzeit ☐ 4: Gut ☐ 5: Durchschnittlich  
☐ 6: Geht so ☐ 7: Miserabel

#### Welchen DVD-Software-Player benutzen Sie?

- ☐ WinDVD ☐ PowerDVD  
☐ Direct DVD ☐ MGI Soft DVD Max  
☐ Vario DVD ☐ Andere/weils nicht

#### Wo schauen Sie die Videos auf DVD an?

- ☐ Kaufe die CD-Ausgabe  
☐ Am PC (Software-DVD-Player)  
☐ TV-Gerät + DVD-Player  
☐ TV-Gerät + Spielkonsole

#### Haben Sie einen Patch von CD/DVD installiert?

- ☐ Ja, mehrere ☐ Ja, einen  
☐ Noch nicht ☐ Nein, habe d'iesmal keinen benötigt

#### Installieren Sie Shareware-Spiele auf DVD?

- ☐ Ja, häufig ☐ Ja, hin und wieder  
☐ Nein, nie

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielpaketen gewinnen und nehme daher an der Adward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:

Motiv: \_\_\_\_\_

Inserent: \_\_\_\_\_

Seite: \_\_\_\_\_



 **pophits**



über ASTRA IC, 11.421 horizontal  
**www.mtvpop.de**

Tophits nonstop, aktuelle Clips und die angesagtesten Stars.

## ROSSIS RUMPELKAMMER



*R. Rossig*

RAINERS EINSICHTEN  
RAINER ROSSIG

„In diesem Jahr brauchst du mir aber nichts zu schenken.“ Wehe, jemand fällt auf diesen plumpen Trick herein.

Wenn ihr diese Ausgabe der PC Games in Händen haltet, ist es bald wieder so weit: Mit Riesenschritten naht Weihnachten, das Fest der Liebe. Seinen Beinamen verdankt er der Tatsache, dass der Einzelhandel es liebt. Nie ist die Chance größer, übertheuerte Plunder loszuwerden. Psychotherapeuten lassen sich schon rechtzeitig vorher die Couch neu beziehen und legen, ähnlich wie Eichhörnchen, einen größeren Vorrat an Beruhigungsmitteln an. Durch die Kaufhäuser irren wieder Hundertschaften ratloser Ehemänner auf der Suche nach geeigneten Geschenken für die Holde. Jedes Jahr ein erschütterndes Schauspiel, das nicht einmal von der Wanderung der Lemmings überboten werden kann. Oft bekommt der Beklagene Werte zu hören: „In diesem Jahr brauchst du mir aber nichts schenken.“ Wehe, er fällt auf diesen plumpen Trick herein und kauft wirklich nie. Sein Trommelfell wird sich nicht vor Frühjahr erholen, wenn auch so langsam die Moosflecken auf dem nass gehaltenen Teppich trocknen. Wer hat seiner Frau schon einmal Kleidung gekauft? In der falschen Größe? Der weiß auch, dass es einen direkten Zusammenhang zwischen Weihnachten und der spanischen Inquisition gibt. Die hatte jedoch den Vorteil, dass man in der Regel nur einmal in deren Fänge geraten konnte. Weihnachten hat man nie hinter sich, ich überlege ernsthaft, zum Hinduismus zu konvertieren.

## E-MAIL &amp; POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrieb: Rossis Rumpelkammer  
Computec Media AG/PC Games  
Dr.-Mack-Strasse 77  
90762 Fürth

## Vaterfreuden

Hi Rossi,

sag mal, was machst du eigentlich, wenn du grad mal keine Leserbriefe beantwortest? Um ganz ehrlich zu sein, sehen die Karikaturen von dir haargenau wie mein Vater aus. Also aus Nürnbergs Nähe komm ich auch, das würde passen. Rainer? Bist du mein Vater?

KLAUS ALS ECKENTAL

Zuerst wollte ich ja antworten: „Woher soll ich das wissen? Frag deine Mutter – ich bin früher, als ich noch dem Alkohol zugetan war, viel rumgekommen.“ Aber dann fiel mein Blick auf deinen Wohnort. Eckental pflege ich nur zu durchfahren – und zwar in strafrechtlich relevanter Fahrweise. Zu etwas anderem ist Eckental auch nicht gut. Ich bin ein einziges Mal in Eckental vom Motorrad abgestiegen und meine Beine sind nach drei Minuten eingeschlafen. Insofern wundert es mich, dass es in der pulsierenden Metropole Eckental überhaupt Nachwuchs gibt. Muss wohl an den langen, kalten Wintermächten liegen. Oder habt ihr inzwischen Fernsehen und eine zweite Kneipe?

## Fußball

Servus Rossi!

Seit längerer Zeit quält mich eine sehr wichtige Frage: Bist du Club- oder Fürth-Fan? Euer Sitz ist ja in Fürth, aber Fürth ist schließlich nur in der zweiten Liga und Nürnberg in der ersten. Oder bist du etwa gar Bayern-Fan? Ich hoffe es mal nicht für dich. Du könntest dir dadurch viele Feinde machen.

ICH SÄGE SERVUS, FRANKEN/MANN

Bist du jetzt arg enttäuscht, wenn ich Fußball so spannend finde wie einen Besuch in Eckental? Wenn ich rennende Großverdiener sehen will, erschrecke ich die Leute auf dem Siemens-

Firmenparkplatz. Und ob jetzt die Balltreter aus Fürth, Nürnberg, Bayern oder Laatzen irgendwas irgendwo bei gewinnen, interessiert mich so sehr wie der Bestand an Biergläsern in Eckentals Kneipe, wobei ich vermutlich damit mehr anfangen könnte. Mit Wohlwollen hätte ich dir jetzt allerdings auch erklären können, dass ich mich in dieser Beziehung neutral verhalte, aber gewöhnlich bekomme ich von Wohlwollen Döbrönnchen.

## Furchtbar

Hidhiho Rainer!

Ich weiß nicht, ob du dich mit Landwirtschaft auskennst, aber als aufmerksamer Leser habe ich da mal eine Frage: Warum anderen Gewürzstauden nur auf furchtbaren Böden und nicht auch auf hinterhältigem oder unfaireren Untergrund? Die Antwort findest du vielleicht in der Ausgabe 11/02 auf Seite 29, dritter Kasten von rechts unten, letzte Spalte.

EINEN „JUNADERSCHÖNEN“ TAG, THOMAS

Wer sagt denn, dass Boden nicht furchtbar sein kann? Wie jeder Motorradfahrer, der nicht als Feigling bezeichnet wird, pflüge auch ich des Öfteren den Boden des Grünstreifens mit der Nase oder einem anderen, exponierten Körperteil um. Und glaube mir – es war jedes Mal furchtbar! Biswellen hat man auch eine Portion guter Heimateide im Mund. Nix gegen Heimateide, aber sie schmeckt furchtbar. Aber kommen wir wieder zum Thema: Gratuliere! Du hast den absichtlichen versteckten Rechtschreibfehler in dieser Ausgabe gefunden und bekommst einen Preis. Wir verstecken einen pro Heft, um unsere Kunden zu motivieren, das Heft besonders aufmerksam zu lesen. Aber diesmal haben wir ihn anscheinend zu gut versteckt, da ihn nie-

mand außer dir gefunden hat. Das nächste Mal machen wir es wieder etwas leichter – versprochen.

## Gefährlicher PC

Geschätzter Herr Rossig,

ich schreibe Ihnen, um einen Experten um einen Gefallen zu bitten. Mein Freund hat sich vor zwei Tagen beim Versuch, mit einem handelsüblichen Kreuzschraubenzieher seinen PC aufzuschrauben, den halben Finger aufgeschlitzt. Eine kleine Schraube wurde ihm dabei zum Verhängnis. Nun frage ich mich: Müsste man nicht am Gehäuse eines PCs eine Warnung anbringen, die da sagt, dass das Berühren und Arbeiten am PC gefährlich ist?

SEPP

Eigentlich haben Sie Recht – so ein Warnhinweis müsste auf jedem PC kleben. Als Gefahrenquelle wird der PC nur noch von russischen Linienflugzeugen und brasilianischen Pfeilgiftfröschen überboten. Ein achtlos aus dem Fenster geworfener PC beinhaltet so viel kinetische Energie, dass nahezu jeder Schädel damit gebrochen werden kann. Beim Verbrennen eines handelsüblichen Notebooks entstehen Gase, welche eigentlich von der Genfer Konvention geächtet sind. Aber da bekanntlich jeder Mensch weiß, dass PCs Teufelswerk sind, geht man im Allgemeinen sehr, sehr vorsichtig damit um. Einzige Ausnahme sind ein paar unerschrockene Zeitgenossen, die es an Respekt vor dem Gefährlichen missen lassen. Aber diese Klientel pflegt eh nicht zu lesen – von Handbüchern und kleinen Aufklebern ganz zu schweigen. Ich fürchte, dass Ihr grobmotorischer Freund zur letzten Gruppe gehört. Es mag Sie trösten, dass es nie in Ihrer Macht gestanden hat, ihn vor Unheil zu bewahren.



## PC Games-Leser des Monats

Wer bisher der Meinung war, PC-Games-Leser sind hässlich und gucken auf den Bildern hier immer merkwürdig, sollte seine Meinung spätestens jetzt noch einmal überdenken. Serböse Anträge leite ich gerne weiter – unseriöse werden sofort gelöscht.



Hätten Sie ihn vor scharfen Kanten gewarnt, hätte er wahrscheinlich die Schrauben verschluckt. Freuen Sie sich, dass er bei Gewitter hinter dem PC sitzt und sich Schnittwunden zufügt, anstatt draußen vom Blitz getroffen zu werden. Es gibt übrigens Leute, deren Namen ich nicht nennen darf, die beides gleichzeitig schaffen und dann noch vor Schreck die Schrauben verschlucken!

## Doppelt

Hallo Rainer,

ich habe eine Frage an dich (ich darf dich doch duzen – schließlich bin ich mit dir aufgewachsen!). Ich habe die PC Games abonniert. Diese soll nun in einen gut dimensionierten Berliner Briefkasten geworfen und ich bin tollends glücklich damit. Nun habe ich auch die PC Games Hardware abonniert. Diese soll nun in einen unterdimensionierten Chemnitz Briefkasten geliefert werden. Ich weiß genau, dass die Zeitung nicht ohne Gewalt in meinen Briefkasten befördert werden kann. Meine Frage ist nun: Was ist dein Lösungsvorschlag? Die Motivation für dein schnelles Handeln setze ich voraus, da ich glaube, in einer der letzten Ausgaben das

Wort „Gehalt“ großgeschrieben wahrgenommen zu haben.

MIT FREUNDLICHEN GRÜßEN STEPHAN EBERT

Selbstverständlich können wir beide auf das förmliche „Sie“ verzichten, obwohl ich und meine wertige Frau Mutter energisch bestreiten, dass wir beide zusammen aufgewachsen sind. Da musst du mich verwechseln! Natürlich freut es mich, von einem Abonnenten zweier Zeitschriften von uns (Leute – nehmt euch ein Beispiel!) zu lesen. Leider ist dein Problem nicht so ohne weiteres zu lösen. Du müsstest schon ein paar Abos mehr abschließen, damit wir die Zeitschrift passgenau für deinen – nicht normgerechten – Briefkasten herstellen. Zudem wundert es mich, dass jemand, der sich zwei Wohnungen leisten kann, die paar Euro für einen neuen Briefkasten nicht übrig hat. Nun ja, Bigamisten, die zwei Ehefrauen ernähren müssen, werden halt anderswo zu Kompromissen gezwungen. Da Bigamie strafbar ist, wird sich das Problem eh bald von selbst lösen, da die Briefkästen in deutschen Justizvollzugsanstalten ebenso groß wie gut bewacht sind. Mit der nächsten Games werde ich dir eine Feile schicken. Versprochen!

## Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Dezember?



Marian Hartleb aus dem niedersächsischen Lüneburg entpuppte sich als Anno 1503-Insider und lieferte mit seiner Abwandlung des Steuersongs eine gelungene Parodie. Sein Preis: ein tolles Spielaket – natürlich ohne Anno 1503, dafür mit einer Reihe anderer spannender Neuerscheinungen.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games •  
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Meck-Strasse 77 • 90762 Fürth  
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Tellnahmeschluss: 20. Dezember 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



GUTE FIGUR Gerald Köhler, Chefdesigner des brandneuen Fußballmanagers 2003, ist der Anblick des FIFA-Kickers nicht ganz geheuer ...



# ROSSIS RUMPELKAMMER

*R. Rossis*

## Leser fragen - PC Games antwortet

### PC Games im Abo

Ich möchte gerne meinen Freund als Abonnent werben, bin aber selbst nicht angemeldet. Ist das möglich und bekomme ich trotzdem das „Abo-Geschenk“?

PASCAL PISEL, PER E-MAIL

Ja, man muss nicht selbst PC-Games-Absonnent sein, um einen neuen Abonnenten zu werben. Mehr Informationen sowie das komplette Prämienprogramm finden Sie unter <http://abo.pcgames.de>

### GTA: Vice City

Es fällt mir schwer zu glauben, dass die Umsetzung eines PS2-Spieles für den PC so viel Zeit in Anspruch nimmt. Könnten Sie mir die Gründe dieser Verspätung bekannt geben? Ich halte es für eine maßlose Frechheit, einen Fan so lange warten zu lassen!

ARMIN KROISS, PER E-MAIL

Bislang wurde **GTA: Vice City** noch nicht für PC angekündigt. Allerdings werden wir uns wohl in jedem Fall noch einige Monate gedulden müssen, da es sich bei **Vice City** um ein ausgesprochen komplexes Spiel handelt. Darüber hinaus müssen aufgrund der höheren Auflösungen auch detaillierte Texturen erstellt werden. So bald Take 2 Interactive konkretere Informationen bekannt gibt, werden wir sofort darüber berichten – im Heft und auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de).

### Tipps & Tricks

Ich bin fest aus den Latschen gekippt, als ich die „neuen“ Tipps & Tricks gesehen habe – Wahnsinn! Schreibt ihr die vielen Komplettlösungen eigentlich selbst oder habt ihr dafür „Sklavens“?

STEFAN, PER E-MAIL

Alle Komplettlösungen werden von einer hauseigenen Abteilung entwickelt – und zwar meist parallel zum Test in nächtlichen Sitzungen. Sofern möglich, werden wir dabei von den jeweiligen Spiele-Entwicklern persönlich unterstützt.

### Anno 1503 Multiplayer

Wieso schreibt ihr, dass es in **Anno 1503** keinen Multiplayer-Modus gibt? Der ist doch dabei! Im **Anno-Ordner** auf der Festplatte unter Data \AnnoNet

Tool kann man den freischalten. Ich fände es gut, wenn ihr das Spiel in zwei Monaten noch einmal testet – bis dahin gibt es dann auch einen Editor und bestimmt auch Tools, um eigene Musik ins Spiel zu bringen.

KARLGEORG FEY, PER E-MAIL

Es stimmt – ein rudimentärer „Mehrspielermodus“ lässt sich tatsächlich mit dem beschriebenen Trick freischalten. Doch Vorsicht: Dieser Programmteiler ist a) inoffiziell (Patch folgt), b) unvollständig (Karten fehlen), c) nicht von Sunflowers getestet und schließlich d) abstruslastig und fehlerhaft. Der Editor wird frühestens beim ersten Add-on beiliegen – wenn überhaupt. Das Tool ist bislang nicht geplant und nicht angekündigt.

### Multiplayer in Mafia

Ich habe gehört, dass für **Mafia** ein Multiplayer-Mod herauskommen soll. Stimmt das? Wenn ja, wann kommt er und wo gibt es ihn zum Download??

DJ MIKE, PER E-MAIL

Kommentar des Herstellers: „Gerücht“

### Patch-Fit

Das mit den Patches ist wirklich eine Sache, die mittlerweile zur Normalität geworden ist. Alles wird mit Patches nachgeliefert oder Spieler werden als Tester „missbraucht“. Könnt ihr nicht eine Rubrik in der PC Games einführen, wo kurz die aktuellen Patches vorgestellt werden und vielleicht das Spiel neu bewertet wird? Oder gibt es dafür zu wenige Beispiele?

JENS HAUSCHILD, GIFHORN

Beispiele gibt es in der Tat genug – das aktuellste: **Anno 1503**. Das Aufbau-Strategiespiel wäre eigentlich ein Fall für einen Nachtest gewesen, doch leider konnte Hersteller Sunflowers den finalen Patch nicht rechtzeitig fertig stellen. Deshalb müssen wir den Test auf die nächste Ausgabe verschieben. In der Vergangenheit wurden Spiele wie **Die Siedler 4** oder **F1 Racing Championship** mit erheblichen Punktabzügen für Bugs oder KI-Unzulänglichkeiten belegt; im Fall von **Siedler 4** wurde die Wertung nach dem Patch nachträglich nach oben korrigiert. Diese Praxis wollen wir beibehalten, weil sie sich bewährt hat.

### Rollercoaster Tycoon 2

Als ich in euren Artikel über **Rollercoaster Tycoon 2** las, drehte ich fast durch! Ihr habt dem Spiel eine 79-% Bewertung verpasst, was ich überhaupt nicht verstehen kann. Als eingefischter **Rollercoaster-Fan** war es immer mein größter Wunsch, auch mal ein paar eigene Parks herstellen zu dürfen. Und dieser Wunsch ist jetzt ja nun erfüllt, oder? Das heißt, mit dem Vorwurf „Zu wenig Neuerungen“ liegt ihr falsch! Dass ihr dem Spiel bloß 60 Punkte in der Kategorie Grafik gegeben habt, lässt mich ein zweites Mal bei diesem Artikel aufschreiben und mich fragen, ob ihr Redakteure eigentlich blind seid? Wenn viele kleine süße Männchen über meinen Bildschirm laufen und Achterbahnen fahren, die fast wie echt aussehen, dann hat das mindestens eine 80-Punkte-Wertung verdient!

PAUL POCHER, PER E-MAIL

**Rollercoaster Tycoon 2** hat natürlich – wie im Artikel beschrieben – eine ganze Reihe von Neuerungen. Auf der anderen Seite haben sich die Entwickler noch nicht mal die Mühe gemacht, Bu den Attraktionen aus **Rollercoaster Tycoon 1** neu zu gestalten. Wir bleiben dabei: Die wenigen Neuerungen sowie der Editor hätte man auch bekommen als drittes Add-on verkaufen können – wer **Rollercoaster Tycoon 1** bereits besitzt, wird sicher enttäuscht sein, er steht angesichts des stolzen Preises.

### Indizierung

Überall wird berichtet, dass mein Lieblingspiel indiziert wurde. Was bedeutet das denn? Man darf keine Werbung dafür machen, kann es aber immer noch im Laden kaufen – oder wie?

AOI, PER E-MAIL

„Im Laden“ ist relativ – nur manche Kaufhäuser und Elektronikmärkte verkaufen indizierte Spiele auf Anfrage gegen Altersnachweis (Personalausweis vorzeigen). Werbung für indizierte Spiele ist genauso verboten wie „werbende“ (= lobende) Berichterstattung in Medien; darüber hinaus ist die Auslage in Ladengeschäften, die für Kinder und Jugendliche zugänglich sind, nicht gestattet.

## Mengenlehre

Ein freundliches „Hallo!“ an das ganze Team!

Direkt zum Thema: Ich bin seit einiger Zeit Abonnent der PC Games und bringe dem Tipps&Tricks-Teil, vor allem den Komplettlösungen, einiges an Interesse entgegen. Nun gibt es da ein kleines Problem, welches mich schon seit längerem quält: Die Frage, wie viel eigentlich „etliche“ ist. Man findet in den Lösungen zuhauf Sätze wie „Hinter der nächsten Tür lauert etliche Gegner auf Sie“ oder „Bauen Sie etliche Türme, um Ihre Basis gegen Angriffe aus Richtung X zu sichern“. Ich frage mich jetzt schon seit einiger Zeit, wie viel mit solchen Beschreibungen eigentlich gemeint ist. Könnten Sie, lieber Herr Rossis, vielleicht bei Ihren lieben Kollegen mal recherchieren und der breiten Leserschaft kundtun, wie viel nun eigentlich „etliche“ sind?

VIelen DANK IM VORRAUS ROBERT DROST

Erwarten Sie jetzt im Ernst, dass die Kollegen die Horden der anstürmenden Gegner durchzählen? Und selbst wenn – würde Ihnen die Mengenangabe „176“ ernsthaft nützen? Wie im allgemeinen Sprachgebrauch durchaus üblich, umschreibt hier die Bezeichnung „etliche“ eine Menge, welche in der vorhandenen Zeit eh nicht zu zählen wäre, während im anderen Beispiel „etliche“ für „so viele wie nur möglich“ steht. Ganz bewusst wurde „etliche“ gewählt statt „einige“, „mehrere“ oder „ein paar“, was zwar grammatikalisch richtig wäre, aber das Geschehen nun wirklich falsch beschreibt. Aber wo wir gerade beim Thema sind: Was genau meinten Sie eigentlich mit „einer Zeit“? Sollte Ihr „einer Zeit“ mit dem unseren übereinstimmen, wird sich ein Kollege der T&T-Abteilung umgehend ans Zählen machen.



## com!online

# NEU! Jetzt am Kiosk

## Gratis-CD-ROM!

Windows XP Service Pack 1  
plus **8 Vollversionen**  
Dazu: 10 Top-Programme zum  
PC-Tunen, Surfen und Mailen

## Schnell zum Wunsch-PC

Bauen Sie sich Ihren Traum-  
PC. com!online sagt wie

## Google geheim

Versteckte Seiten, brenzige  
Tools: **Suchtricks, die kaum  
einer kennt**

## Spiele-Special

Cooler Spiele für jeden  
Geschmack und top-  
aktuelle 3D-Karten

## Homep@ge-Extra

Die besten Kniffe für die  
Editoren Dreamweaver  
und Go Live

## Im Test

MP3-Player, Workshops:  
Smartstore, Ashampoo  
MP3-Studio



Jetzt anfordern!

nur € 2,50  
mit CD-ROM

2 Ausgaben kostenlos unter [www.com-online.de](http://www.com-online.de)

## ROSSIS RUMPELKAMMER




[HTTP://WWW.PIZZATE.DE](http://www.pizzate.de)

Pizza kennt und mag jeder. Vielleicht hat es euch ja nach Salami-Schinken auch mal nach zusätzlichen Informationen gedurstet. Welche Tiefkühlpizza ist denn nun die beste? Diese und alle anderen Fragen rund um den beleagten Tiefkühlfaden beantwortet diese Seite.



[HTTP://WWW.ALLTOOFLAT.COM/ GEEKY/ELGOOG](http://www.alltooflat.com/geeky/elgoog)

Wozu diese Seite gut sein soll, konnte ich auch nach längerem Studium nicht herausfinden. Im Grunde handelt es sich um die bekannte Suchmaschine „Google“, allerdings werden Suchmaske und Ergebnisse spiegelsymmetrisch dargestellt – wozu auch immer ...



[HTTP://WWW.POMMESWELT.DE](http://www.pommesswelt.de)

Zum Schluss noch einen Link zu einer Seite, welche sich dem zweiten Grundpfeiler unserer Ernährung annimmt – den Pommes. Wer meint, dass Pommes gleich Frites sind, wird hier gründlich eines Besseren belehrt. Man sollte einfach keine Texte schreiben, wenn man hungrig ist. Mahlzeit.



## Blödes Schaf

Ihr habt in eurem Heft (Ausgabe 5/2002) die Demo des PC-Spiels Sven Bomtrollen veröffentlicht. In dieser Demo kann man insgesamt die ersten zwei Levels spielen. Nun meine Frage: Wie lautet dein aufgestellter Highscore in den ersten zwei Levels der Demo? Würde mich echt mal interessieren, um zu sehen, wie ich liege. Und da wäre noch etwas: Ich hab immer noch nicht herausbekommen, was es mit dem UFO auf sich hat. Ich meine das, welches immer über ein Schaf fliegt und das dann ins Schiff beamt! Was muss ich da machen, um eventuell Punktzuwachs zu erhalten? Ich würde mich sehr über eine baldige Antwort freuen.

ELER TREU, ERGEBENER, LESER RÜDIGER

Ich muss zugeben, dass mich dieses glubschäugige Tier in den schieren Wahnsinn getrieben hat, nachdem sich die Schamessröte beim Anblick des koirierenden Schafes verzogen hatte. Die Koordination von vier Cursorstasten gleichzeitig überfordert einen alten Mann wie mich. So wurde der gute Sven auch mehr als einmal das bedauernde Opfer eines Anti-Schäferstündchens-Schäferhündchens. Anstatt brav neben dem Schäfer zu dösen, verknoppte der Wuff meinen Sven. Deshalb war der erreichte Highscore auch eher ein Low-score, also so etwa bei der Tem-

peratur einer geschmorten Lammschulter. Was es mit dem beobachteten UFO auf sich hat, kann ich dir leider nicht beantworten. Das letzte Mal, dass ich hier unidentifizierte Flugobjekte in freier Wildbahn beobachten konnte, war der Wutausbruch von Thomas beim Test von Iron Storm. Allerdings haben diese UFOs (es waren Tastaturen, Mäuse und Lautsprecherboxen – unter anderem) zugegebenermaßen keine Schafe eingesaugt; ich werde dazu meinen Freund Erich von Däniken konsultieren und wieder berichten. Einen Punktzuwachs erreichst du, indem du deinen Brief um weitere Sätze verlängerst und an geeigneter Stelle das entsprechende Satzzeichen setzt.

## E Drei

Ich soll ein Referat über die Spielmesse E3 halten und weiß überhaupt nicht, wo ich die Informationen herkiege. In Suchmaschinen habe ich nicht gerade sehr viel gefunden und in PC-Zeitschriften auch nicht. Könnt ihr mir sagen, wo ich Informationen über die Geschichte der E3 und über die Spiele und Zahlen von der letzten E3 etwas finde oder habt ihr sogar Informationen und noch Screenshots?

TOBIAS

Die Geschichte der E3 ist eine Geschichte voller Missverständ-

nisse. Von wegen Hollywood, rauschende Parties, glanzvolle Spiele-Premieren, roter Teppich! E3 ist in Wirklichkeit eine Abkürzung für Entwöhnung, Elend, Enttäuschungen. Entwöhnung, weil in diesen luftkonditionierten Hallen das Rauchen strengstens verboten ist – und das im Land des Marlboro-Manns! Stattdessen sieht man bleichgesichtige Leidensgenossen zum nächsten Notausgang japsen, um dort ein Röllchen fein geschnittenen Tabaks zu konsumieren. Elend, weil man zum Transport der in die Hand gedruckten Redakteurs-Verwirrungs-Mappen (kurz: Presskits) einen mittleren Bolterwagen hinter sich herziehen müsste. Nur wer während der CeBIT im März ausreichend trainiert hat, steht das durch. Und Enttäuschung, weil jedes Jahr aufs Neue Dutzende von Redakteuren auf die Beteuerungen der Aussteller hereinfallen, dass Duke Nukem Forever gezeigt wird. Allein knapp gekleidetes, weibliches Standpersonal vermag die Pein zu lindern. Eine Nachfrage bei unserer E3-Reisegruppe ergab, dass die Essenz des diesjährigen Martyriums auf 40 Seiten in Ausgabe 07/02 abgebandelt wurde. Des Englischen Mächtige mögen auch einen Blick auf [www.e3expo.com](http://www.e3expo.com) werfen, wo E3 fälschlicherweise als Electronic Entertainment Expo deklariert wird.



"SPLINTER CELL"



supported by GIGA DE

Wird präsentiert von  
MAGNETIC PRODUKTION  
die Magazine für  
Bücher, Computerspiele  
und mehr... [www.magnetic-produktion.de](http://www.magnetic-produktion.de)

© 2002 SPACE-RAVENS



WWW.PCGAMESHARDWARE.DE

12/2002 **PC Games** **Hardware** TESTS • TIPPS • TUNING **45 SEITEN TIPPS**  
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER  
u.a. AGP EX  
u. RAM-Guide  
u. KT400 u. v. m.

**TOP-THEMEN**  
**HÄRTE TESTS**  
CD-Brenner, Grafikkarten, Sound-Karten, Scanner, Keyboard und Intel-Systeme

**PRAXIS-GUIDES**  
Grafikkarten gefürchtete Kühler, Software-Tools für CPU-Tuning

**BRANDAKTUELL**  
Rave Hardware mit Power-Verstärkung-Tips, Notebook mit Mobility Radeon 9000

**CD-ROM**  
100 MB Brenner, Test, Scanner, Mouse & Webcam

**GENIALE VIDEOS**  
Geschichte des PCs

**TOP-TOOLS TESTEN!**  
Partition Magic 8.0  
Virusscan 7.0  
Adobe Photoshop 7

**100 MB TREIBER!**  
Detonator 4072  
Catalyst für Radeon

**BRANDHEISSER PRAXIS-TEIL**  
Nützliche Praxis-Guides  
u.a. AGP EX  
u. RAM-Guide  
u. KT400 u. v. m.

**AKTUELL: RADEON 9500, GEFORCE 4 TI GERÄUSCHLOS KÜHLEN**

## NOCH BILLIGER FRISIEREN!

DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING

- JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
- JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
- JEDEM MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.





DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

# WIDESCREEN

12/02

**DAS NEUE FILMMAGAZIN!**

VORGESTELLT, BESPROCHEN, GETESTET



**25**  
KINO-  
FILME



**50**  
NEUE  
DVDs



**DAREDEVIL,  
THE HULK & CO.**

Diese Superhelden kommen  
nächstes Jahr ins Kino.

**STIRB AN EINEM ANDEREN TAG  
HEISSE JAGD AUF EISKALTE GANOVEN**

ÜBER 30 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN, TV-HIGHLIGHTS.



**Harry Potter 3**  
Hedwig ist tot! Wie kann das sein?  
Der Zauberer ist da!



**Episode II**  
Endlich auf DVD: toller  
Sound und intergalakti-  
sche Raumfahrten!



**Heimkino**  
Best: Dolby-Digital-Systeme  
Plus: Die besten Tipps für  
komfortable Audio-Sounds

Sieh an: mit DVD!  
Trailer, Reportagen, Features,  
Tests u. v. m.



JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.



# Dezember 1993

## Kurioses am Rande

Das Special „Duelle im Netz“ sollte erste Einblicke in die noch junge Welt der Multiplayer-Spiele und Datennetze gewähren. Warum die damals einer kleinen Elite vorbehalten blieben, lässt sich schon an den Preisen ablesen: Für einen Datex-P-Hauptabschluss (Vorläufer des heutigen T-Online), waren damals umgerechnet satte 230 Euro (!) monatlich fällig. Ein Compuserve-Zugang kostete 22 Euro die Stunde in der Highspeed-Variante mit 9.600 Bit/s – natürlich zuzüglich der horrenden Telefongebühren.

## Was wurde eigentlich aus ... Apogee?

Volle vier Seiten umfasst das Firmenporträt der Shareware-Spielschmiede, in dem mit Duke Nukem, Commander Keen und Crystal Caves auch drei der wichtigsten Spiele vorgestellt werden. Gegründet 1987 von Scott Miller, spezialisiert sich Apogee auf Jump & Runs. 1990 stößt mit id Software ein Programmiererteam zu der gut laufenden Firma, das zwei Jahre später den ersten Ego-Shooter der Welt entwickelt. 1994 gründet Scott Miller die Abteilung 3D Realms, die sich nur um 3D-Actionspiele kümmern soll. Erste Aufgabe: den Hüpfspielhelden Duke Nukem in ein 3D-Universum zu verfrachten. Zwei Jahre später erscheint mit Stargunner das letzte Spiel unter dem Apogee-Label. Künftig werden alle Spiele über 3D Realms veröffentlicht. Derzeit bastelt das Team an **Duke Nukem Forever**. Die alten Programme – heute noch spielswert – gibt's auf den Websites von Apogee Games und 3D Realms.



## Hardwaretrends

**King's Quest 6** wird auf neun HD-Disketten (1,44 MByte) ausgeliefert, allein das Intro umfasst satte 6 MByte. Kein Wunder, dass Test-Autorin Petra Maueröder prophezeit: „In Zukunft wird man wohl kaum um den Kauf eines CD-ROM-Laufwerks herumkommen.“ Neben der speicherhungrigen VGA-Variante steht eine etwas bescheidenere EGA-Version zur Auswahl. **King's Quest 6** ist eines der letzten Sierra-Spiele, von denen überhaupt noch eine 16-Farben-Ausgabe angeboten wird.



## Spiel des Monats

Erst bei 92 % machte das Spielspeziellbarometer von **Alone in the Dark** Halt. Mit dem Action-Adventure begründete Infogrames nicht nur eine der erfolgreichsten Spielereien, sondern auch ein Sub-Genre, das seit **Resident Evil** als „Survival Horror“ bekannt ist. Was den Konsolen-Enkel erfolgreich machte, zeichnete schon den PC-Opus aus: Wenn im Geisterschloss wie aus dem Nichts Zombies auftauchen und dem einsamen Helden an den Kragen wollen, bleibt einem fast das Herz stehen. Und das, obwohl die lebenden Leichen 1993 noch aus untexturierten Polygonen bestanden.



## Die Top-5-Tests

- 1. F-15 Strike Eagle 3** | Microprose  
Grafisch beeindruckende Flugsimulation der Experten von MPS Labs
- 2. King's Quest 6** | Sierra  
Eines der ersten Sierra-Abenteuer mit mehreren Lösungswegen
- 3. Might & Magic: Clouds of Xeen** | New World Computing  
Der vierte Teil der Rollenspielerie gilt auch heute bei vielen als der beste.
- 4. Task Force 1942** | Microprose  
Interessante Mischung aus Seekriegssimulation und Strategiespiel
- 5. Summer Challenge** | Accolade  
Einer der letzten guten Vertreter der Multi-Wettbewerb-Sportspiele

# Am 31. Dezember erscheint die PC Games 2/2003

## VORSCHAU

Die wichtigsten Action-Spiele der ersten Jahreshälfte 2003 wollen von Ihnen auf die Most-Wanted-Liste gewählt werden. Deshalb gewährt Warren Spector Einblicke in **Deus Ex 2**, untersuchen wir die 3D-Welten von **Unreal 2** und lassen Indy Jones in Gräbern stöbern. Dazu: neueste Bilder, Interviews, Videos!

## TEST

Um den Titel „Spiel des Monats“ kämpfen Anfang Januar der Echtzeit-Strategie-Kracher **C&C Generals**, der Civilization 3/Age of Empires-Crossover **Rise of Nations** und das erste Rennspiel mit ernst zu nehmender Story: **DTM Race Driver**. Definitiv im Heft: der Mega-Test zu **Sim City 4**.

## TIPPS

Sackgasse in **Runaway**? Revolten und Müll auf den Straßen Ihrer **Sim City**? Wir helfen Ihnen mit Komplettlösungen und Profi-Tipps. Wie Sie wirklich das Optimum aus der **Gothic 2**-Pracht herausholen und selbst auf durchschnittlichen Systemen spielen können, steht im großen Tuning-Guide.

## CD/DVD

Sie zögern noch, ob Sie zu **Anno 1503** greifen sollen? Dann freuen Sie sich auf eine umfangreiche spielbare Demo – natürlich auf PC-Games-CD und -DVD! Sie besitzen **Anno 1503** bereits und zweifeln am Schwierigkeitsgrad? Der finale Patch behebt technische Probleme und optimiert das Balancing.



VORAB-INFOs AB 27. DEZEMBER AUF WWW.PCGAMES.DE!



**JETZT mit Licht!**



**Vorsicht:  
Suchtgefahr!**

## Der GyroTwister-Xbeam ist das Weihnachtsgeschenk, das süchtig macht.

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her.

Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel baut ein Rotor bei 15.000 Umdrehungen pro Minute Kreiselkräfte bis 17 kg (!!) auf - ohne Batterie - mit reiner Muskelkraft.

Der GyroTwister-Xbeam besitzt einen eingebauten Generator in Form eines Permanentmagneten an dem eine Spule vorbeigeführt wird. Dieser erzeugt genügend Energie, um 4 rote Power-LEDs zu betreiben, die das Gerät in wirklich faszinierender Weise beleuchten.

Jeder braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder Musiker zur Kräftigung der Arme.

**Aber aufgepasst:** Zeigen Sie den GyroTwister-Xbeam nie Ihren Freunden und Kollegen - sonst ist er weg! Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans über diese faszinierende Wunderkugel berichten:

[www.macht-suechtig.de/begeisterung](http://www.macht-suechtig.de/begeisterung)

Sind auch Sie suchtgefährdet?

Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

# [www.macht-suechtig.de](http://www.macht-suechtig.de)

Für Händleranfragen: Telefon 089 / 94 38 93 - 0 oder Fax 089 / 94 38 93 - 22

### NEU!

jetzt per SMS für nur  
EUR 29,95 zzgl. EUR 2,50  
Versandkosten bestellen:

**Einfach das Stichwort  
"abhängig" per SMS  
an 72864 senden.**

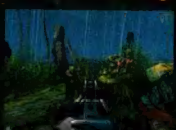




Der Tod lauert überall:

# VIETCONG

Vietnam 1967. Die Hölle auf Erden. Du führst eine US-Spezial-Einheit durch über 20 Missionen, die dich zu den verschiedensten Schauplätzen des Krieges führen. Die dichte Atmosphäre des Dschungels und der Realismus von VIETCONG werden dich in ihren Bann ziehen. Deine einzige Chance: dein Team und deine Ausrüstung. Besiege in der Einzelspieler-Kampagne einen fast unsichtbaren Feind. Oder wechsele im Mehrspielermodus die Seiten, um für den Vietcong zu kämpfen. Diesen Trip vergisst du nicht.



Coming soon!

[www.vietcong-game.de](http://www.vietcong-game.de)

